COREL™

Painter 8™

The ultimate digital sketching and painting tool™

Copyright 1991–2003 Corel Corporation. Reservados todos los derechos.

Manual del Usuario de Corel® Painter™ 8

El contenido de este manual y el software Corel Painter asociado son propiedad de Corel Corporation y de sus respectivos otorgantes de licencia, y están sujetos a las leyes de copyright. Si desea obtener más información sobre el copyright de Corel Painter, consulte la sección Acerca de Corel Painter en el menú Ayuda del software.

Corel, el logotipo de Corel, Corel Painter, CorelDRAW y Natural-Media son marcas comerciales o marcas registradas de Corel Corporation y/o de sus filiales en Canadá, Estados Unidos y otros países. Adobe, Illustrator, Photoshop, Premiere y PostScript son marcas comerciales de Adobe Systems Incorporated en Estados Unidos y/o en otros países. Canon es una marca registrada de Canon Inc. Cinepak es una marca registrada de Radius, Inc. EPSON Stylus es una marca registrada de Seiko Epson Corporation. Hewlett-Packard y DeskJet son marcas registradas de Hewlett Packard. Indeo es una marca registrada de Intel Corporation. JavaScript es una marca comercial de Sun Microsystems, Inc. Kodak es una marca registrada de Eastman Kodak Company. Mac OS, Quick Draw y Finder son marcas registradas de Apple Computer, Inc. en Estados Unidos y en otros países. QuickTime es una marca comercial que se utilizada bajo licencia. QuickTime es una marca registrada de Apple Computer, Inc. en Estados Unidos y en otros países. Microsoft y Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Minolta QMS es una marca comercial de Minolta Co., Ltd. Netscape Navigator es una marca registrada de Netscape Communications Corporation. PANTONE® y otras marcas comerciales de Pantone, Inc. son propiedad de Pantone, Inc. PowerPC es una marca registrada de IBM Corporation. TARGA es una marca registrada de Pinnacle Systems, Inc. en Estados Unidos y en otros países. Tektronix es una marca registrada de Tektronix, Inc. Wacom, Intuos y ToolID son marcas comerciales o marcas registradas de Wacom Company, Ltd. Todos los demás logotipos y nombres de productos, tipos de letra y empresas son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

003063

Índice de materias

Bienvenido a Corel Painter 8

Elementos nuevos de Corel Painter 8 . . . 1
Nuevo diseño para la interfaz de usuario 1
Acerca del Manual del Usuario 5
.Servicio de AtenciÛn al Cliente de Corel 5

El espacio de trabajo

Uso de los menús y de la ventana del documento 7
Recorrido por el espacio de trabajo 7
Uso de la caja de herramientas 9
Uso de los selectores 14
Uso de la barra de propiedades 15
Uso de la barra de selección de estilos . 16
Diseñador de estilos 18
Cómo trabajar con las paletas 18
Exploración de las paletas 19
Configuración del diseño de las paletas 23
Bibliotecas y gestores 26
Modificación de una biblioteca 29
Personalización de paletas 31
Creación de paletas personalizadas . . . 32

Conceptos básicos

Apertura de documentos 37
Operaciones con documentos 42
Almacenamiento de archivos 53
Cómo cerrar documentos y salir de la aplicación 57
Configuración de preferencias 58
Uso de filtros 65
Compatibilidad con Intuos de Wacom . 67

Uso de texturas, patrones y tejidos

Uso de texturas de papel 69
Uso de los patrones 74
Uso de tejidos 82

Color

Cómo trabajar con colores 85
Cambio del color del papel 85
Paleta de mezclador 90
Uso de las paletas de colores 94
Información de color 98
Variabilidad de color 99
Expresión de color 101
Anotación de colores 102
Uso de los degradados 103

Técnicas de pintura

Exploración de las herramientas de pintura 111
Descripción de los pinceles 112

Uso de un lápiz gráfico o un ratón . . 115
Selección de un estilo 116
Configuración de estilos 117
Dónde puede pintar 119
Marcado del lienzo 119
Pintura con colores 122
Cómo pintar con degradados o patrones 125
Pintura con aerógrafos 129
Grabación y reproducción de trazos . 132
Técnicas de relleno 133

Uso de acuarelas

Capa de acuarela 139
Operaciones con las variantes de acuarela 140
Controles de Agua 140
Acuarela digital 142

Uso de la opción Tinta líquida

Capa Tinta líquida 145

Impasto

Capa Impasto 149
Creación de un efecto Impasto 150
Ajuste de la profundidad de Impasto 150
Ajuste de luz de superficie 151
Creación de pinceles Impasto personalizados 153
Mezcla de Impasto con otras capas . 156

Diseñador de estilos

Personalización de los estilos 159
Uso del Diseñador de estilos 160
Ventana principal 160
Uso del Transformador 163
Uso del Combinador 163
Uso del Diseñador de trazo 164
Configuración de los controles de Tamaño 173
Configuración de los controles de Espaciado 177
Configuración de los controles de Ángulo 179
Configuración de los controles de Pelo 181
Configuración de Expresión 184
Configuración de los controles de Tintero 185
Configuración de los controles de Rastrillo 187
Configuración de los controles de Aleatorio 190
Configuración de los controles de Ratón 193
Configuración de los controles de Clon 194
Configuración de los controles de Impasto 195
Configuración de los controles de Manguera de imágenes 196
Configuración de los controles de Aerógrafo 197
Configuración de los controles de Agua 198
Configuración de los controles de Tinta líquida 202
Configuración de los controles de Acuarela digital 205
Administración de estilos 206

Clonación y trazado

Clonación de imágenes 211
Clonación de un documento 212
Uso de la opción Papel de calco 212
Cambio de Origen de clon 214
Cómo pintar en el clon 214
Uso de la opción Clonar automáticamente 215
Uso de la opción Van Gogh automáticamente 216
Clonación punto a punto 217
Clonación multipunto 218
Conversión de estilos en clonadores . 223
Uso de una selección durante la clonación 225
Repetición de imágenes origen 227
Relleno con la clonación transformada 227

Uso de selecciones

Operaciones con selecciones 229
Creación de selecciones 232
Conversión de selecciones en formas o partir de formas 237
Almacenamiento de selecciones 237
Carga de selecciones 238
Combinación de selecciones mediante operaciones booleanas 239
Transformación de selecciones 241
Edición de selecciones basadas en trayectos 241

Uso del portafolio de selección 245

Uso de canales Alpha

Concepto de canales Alpha 247
Creación de canales 248
Administración de canales 250
Edición de canales 253

Uso de capas y capas de máscara

Conceptos básicos de capas 258
Operaciones con capas 260
Creación de capas 261
Almacenamiento de archivos que contienen capas 263
Supresión de capas 263
Administración de capas 264
Edición de capas 270
Cambio de las características de la capa 279
Uso del Portafolio de imágenes 285
Operaciones con capas de máscara . 286

Uso de los efectos de imagen

Conocimientos básicos para aplicar los efectos 291
Filtros de otros fabricantes 293
Efectos de la opción Orientación . . . 294
Corrección de color 297
Otros efectos de la opción Control de tonalidad 301
Efecto Aplicar luz 307
Efecto Aplicar textura de superficie . . 310
Otros efectos de la opción Control de superficie 320
Efectos de la opción Enfoque 330
Efectos de la opción Esotérico 335
Efectos de la opción Objetos 350

Uso de filtros dinámicos

Conceptos básicos de filtros dinámicos 351
Filtro Brillo y contraste 353
Filtro Quemadura 354
Filtro Rasgado 355
Filtro Biselado 356
Filtro Igualar 358
Filtro Distorsión cristal 359
Filtro Caleidoscopio 360
Filtro Lente líquida 361
Filtro Metal líquido 365
Filtro Posterizar 371

Manguera de imágenes

Funcionamiento de la manguera . . . 374
Uso de la manguera de imágenes . . . 375
Control de la manguera de imágenes 377
Indexado 378
Creación de boquillas para la manguera de imágenes 381
Bibliotecas de boquillas 390
Creación de una boquilla a partir de una película 390

Mosaicos

Introducción a los mosaicos 395
Configuración de mosaicos 398
Operaciones con mosaicos 401
Opciones de mosaico 402
Operaciones con mosaicos de teselado 405

Uso de las formas

Acerca de las formas 411
Creación de formas 414
Configuración de los atributos de forma 419
Edición de formas 421
Operaciones con formas 426

Operaciones con texto

Capa de texto 433
Aplicación de efectos al texto 434
Exportación de texto 439

Web

Funciones de Web 441
Creación de fondos para páginas Web 441
Creación de botones Web 444
Uso de la opción Segmentación de imagen 446
Creación de gráficos cambiantes 452
Mapas de imágenes 456
Creación de archivos GIF 459
Uso de colores para Web 462
Estilos para Web 464

Creación de guiones

Concepto de creación de guiones . . . 467

Funcionamiento de los guiones 468
Paleta Guiones 468
Grabación de guiones 469
Reproducción de guiones 470
Edición de guiones 472
Guiones y películas 473

Animación y vídeo

Creación de animaciones y vídeo ... 475
Paleta de secuencia de fotogramas . 476
Creación de una película 478
Modificación de una película 482
Consideraciones sobre la animación . 483
Combinación de películas 485
Rotoscopio 485
Almacenamiento y exportación de películas 492
Animaciones para World Wide Web . 497

Impresión

Concepto de impresión 501
Configuración de la impresión 502
Impresión de una imagen 503
Administración del color 504
Cuadro de diálogo Administración del color 505
Opciones para archivos guardados como Encapsulated PostScript (EPS) 512

Accesos directos de teclado

Opciones de la caja de herramientas 514
Opciones de paleta 515
Opciones del menú Archivo 516
Opciones del menú Edición 516
Opciones del menú Lienzo 516
Opciones del menú Efectos 516
Opciones del menú Selección 517
Opciones del menú Formas 517
Opciones del menú Ventana 517
Exploración de pantalla 518
Exploración de paletas 518
Herramientas Pincel 518
Herramientas de selección 519
Herramientas de ajuste 520
Herramientas de forma 521
Animación 522
Luz 522
Herramientas de sección de capas .. 522
Mosaicos 523

1 Bienvenido a Corel Painter 8

Corel® Painter™ 8 es la aplicación de pintura de Natural-Media® líder en el mercado. Corel Painter permite simular una amplia gama de herramientas artísticas, como por ejemplo rotuladores, carboncillo, lápices de colores, acuarelas y óleos.

Elementos nuevos de Corel Painter 8

Corel Painter permite experimentar con la más amplia gama de herramientas de medios naturales. Puede ampliar sus técnicas de pintura y dibujo digital con un paquete de nuevas características.

Corel Painter presenta un nuevo diseño para la interfaz de usuario, incluida una nueva caja de herramientas, una barra de selección de estilos, una barra de propiedades, una paleta de información y un nuevo diseño y comportamiento de las paletas.

Corel Painter también incluye la paleta de mezclador que imita de forma realista el procedimiento tradicional de mezcla de pintura. La Acuarela digital, un nuevo efecto de bosquejo y más de 400 nuevos estilos aumentarán sus posibilidades creativas.

Puede crear variantes de estilo personalizadas mediante el nuevo Diseñador de estilos, que incluye el transformador, el combinador y el Diseñador de trazo. Corel Painter también incluye máscaras y canales de máscara con un nuevo diseño que proporcionan un flujo de trabajo más suave y una mayor compatibilidad con Adobe® Photoshop®.

Nuevo diseño para la interfaz de usuario

Corel Painter incluye un nuevo diseño para la interfaz de usuario, que se basa en los siguientes elementos nuevos.

Caja de herramientas

La caja de herramientas se ha vuelto a diseñar verticalmente y, de forma predeterminada, está acoplada en la parte superior izquierda de la ventana del documento. La caja de herramientas permite acceder a las herramientas de Corel Painter, así como a los colores primarios y secundarios, y proporciona un fácil acceso a las bibliotecas de papel, patrones, degradados, boquillas, tejidos y aspectos de estilo.

La caja de herramientas se puede desacoplar y mover a cualquier parte de la ventana de la aplicación o se puede desactivar.

Barra de propiedades

La barra de propiedades sustituye a la paleta Controles. Esta barra es sensible al contexto según la herramienta seleccionada y proporciona los controles que se utilizan habitualmente para cada herramienta.

De forma predeterminada, está acoplada bajo la barra de menús, pero se puede desacoplar y mover a cualquier ubicación de la ventana del documento o desactivar.

Selector de estilos

El selector de estilos permite elegir una categoría de estilo, mediante el selector de categoría de estilo, y una variante de estilo, mediante el selector de variante de estilo. El nombre de la variante y la categoría de estilo seleccionada se muestra en la parte derecha del selector de estilos. Tiene la opción de ver las categorías y variantes en miniatura o mediante una visualización de lista.

De forma predeterminada, el selector de estilos está acoplado en la esquina superior derecha de la ventana del documento, junto a la barra de propiedades. Se puede desacoplar y mover a cualquier ubicación de la ventana del documento o se puede desactivar.

Paletas

Las paletas se han vuelto a diseñar para esta versión de Corel Painter e incluyen las siguientes características nuevas:

- **Agrupar/Desagrupar**: puede arrastrar las paletas para agruparlas y desagruparlas y crear cualquier combinación de ellas.
- **Redimensionable**: puede aumentar o disminuir el tamaño de las paletas de la lista, como las paletas Capas, Canales y Guiones.

Paleta de información

La nueva paleta de información proporciona acceso a la siguiente información:

- Previsualización del tamaño de la imagen
- Información sobre el documento, como el ancho y la altura
- Coordenadas X e Y y posición del cursor
- Información sensible al contexto basada en la herramienta

seleccionada. Por ejemplo, si se selecciona la herramienta Cuentagotas, se muestra la información de MSV y RGB.

- Información sobre la unidad, como los píxeles, las pulgadas y la resolución

Paleta de mezclador

Esta nueva paleta permite mezclar colores de forma interactiva. La paleta de mezclador contiene las herramientas Pincel y Espátula para aplicar y mezclar colores, imitando el procedimiento tradicional de mezcla de dos o más colores en una paleta.

Esta paleta también incluye la herramienta Cuentagotas para obtener muestras de mezclas especiales de colores de la imagen, así como las herramientas Zoom y Mano para navegar con mayor facilidad por la paleta. Puede elegir entre guardar la configuración de la paleta de mezclador para un uso posterior y crear una paleta de colores personalizada a partir de los colores de la paleta de mezclador.

Acuarela digital

La acuarela digital es un medio transparente simple, ideal para realizar dibujos de línea a mano, retocar fotografías o crear difuminados de acuarela simples.

Efecto de bosquejo

El nuevo efecto de bosquejo de Corel Painter permite convertir imágenes o fotografías en simples dibujos a lápiz, al mismo tiempo que proporciona controles para la cantidad de grano del papel que desea aplicar, la cantidad de negro de la línea del lápiz y el nivel de detalle deseado.

Nuevas variantes de estilo

Corel Painter incluye más de 400 nuevas variantes de estilo. Los nuevos estilos se incluyen en las siguientes categorías:

- Acrílicos
- Aerógrafos
- Artistas
- Mezcladores
- Caligrafía
- Tiza
- Carboncillo
- Lápices de colores
- Conté
- Ceras
- Acuarela digital
- Distorsión
- Borradores
- Rotuladores
- Efectos F-X
- Gouache
- Manguera
- Tinta líquida
- Óleos al pastel
- Óleos
- Espátulas
- Pasteles
- Plumas de patrón
- Lápices
- Plumas
- Foto
- Esponjas

- Sumi-e
- Tintes
- Acuarela

Diseñador de estilos

Corel Painter incluye un Diseñador de estilos destinado a facilitar y hacer más divertido el proceso de creación de variantes de estilo. El Diseñador de estilos incluye tres características clave:

- **Transformador**: el Transformador permite elegir una variante de estilo existente y transforma aleatoriamente sus propiedades para crear una nueva variante. Puede establecer la aleatorización para determinar qué cantidad de propiedades del estilo original se mantienen. Si la cantidad es baja, se crearán variantes muy similares al original, mientras que si es alta, las variantes serán totalmente diferentes. Con vistas a facilitar la visualización del aspecto de las variantes, el transformador proporciona una previsualización del trazo de pincel de cada nueva variante.
- **Combinador**: el Combinador permite cambiar las propiedades de una variante de estilo mediante las propiedades de otro. Por ejemplo, puede elegir Lápiz 2B y crear variantes de estilo que se transforman en otras variantes, como Carboncillo. Con vistas a facilitar la visualización del aspecto de las variantes, el combinador proporciona una previsualización del trazo de pincel de cada nueva variante.
- **Diseñador de trazo**: el Diseñador de trazo permite modificar las propiedades de las variantes de estilo mediante controles avanzados. El Diseñador de trazo tiene 16 conjuntos de controles diferentes: General, Tamaño, Espaciado, Ángulo, Pelo, Tintero, Rastrillo, Aleatorio, Ratón, Clon, Impasto, Manguera de imágenes, Aerógrafo, Agua, Acuarela digital y Tinta líquida. Si desea hacer el proceso de creación de estilos más visual e interactivo, el Diseñador de trazo incluye una previsualización que se actualiza cada vez que realiza cambios en la variante de estilo.

Máscaras, capas de máscara y canales estándar

Capas de máscara: las capas de máscara con un nuevo diseño permiten ocultar y mostrar áreas de capas sin realizar cambios permanentes en la imagen.

Canales: la paleta Canales permite utilizar canales Alpha para crear y almacenar máscaras para modificar, separar y conservar áreas concretas de la imagen.

Y mucho más...

- Previsualizaciones de miniaturas para capas, capas de máscara y canales.
- Previsualización del cursor de estilo que permite ver el tamaño del estilo con el que está pintando.

- Accesos directos de teclado mejorados para facilitar la transición entre Corel Painter y otras aplicaciones.
- Compatibilidad mejorada de archivos con Adobe Photoshop.
- Nuevas texturas de papel, patrones, boquillas de la manguera de imágenes, aspectos de estilo, degradados y mucho más.
- CD de contenido adicional, incluidas 100 imágenes de http://www.brandxpictures.com, cientos de estilos, texturas de imagen y mucho más.

Acerca del Manual del Usuario

En el Manual del Usuario de Corel® Painter™ encontrará respuesta a la mayoría de sus preguntas. Esta guía proporciona la información necesaria para sacar el máximo rendimiento de Corel Painter.

El Manual del Usuario de Corel Painter es compatible con las plataformas Mac OS® y Windows®. Normalmente, las opciones de Mac OS preceden a las de Windows en el texto.

Cuando una tecla de modificación no es la misma en ambas plataformas, la tecla de Mac OS se especifica en primer lugar, seguida de la tecla de Windows. Por ejemplo, **Comando** + **I** (Mac OS) o **Ctrl** + **I** (Windows) significa que los usuarios de Mac OS deben presionar las teclas **Comando** + **I** y los usuarios de Windows deben presionar las teclas **Ctrl** + **I**.

Para indicarle que elija un elemento de menú, se sigue la convención "Elija el menú **nombre de menú > elemento de menú**". Para facilitar el trabajo, el término "carpeta" se refiere tanto a los directorios como a las carpetas. La interfaz de Corel Painter para ambas plataformas es idéntica, a menos que se especifique lo contrario.

Registro de los productos

Recuerde que es importante registrar los productos, ya que al hacerlo podrá acceder temporalmente a las últimas actualizaciones, información valiosa sobre versiones de productos y descargas gratuitas, artículos, trucos y sugerencias, así como a ofertas especiales.

Puede registrar un producto de Corel de distintas formas:

- En línea: siga las instrucciones proporcionadas en el sitio Web de Corel.
- Mediante correo postal: envíe la tarjeta de registro del producto al Servicio de atención al cliente de Corel más cercano.
- Durante la instalación: siga las instrucciones proporcionadas durante la instalación del productoServicio de AtenciÛn al Cliente de Corel

.Servicio de AtenciÛn al Cliente de Corel

El Servicio de AtenciÛn al Cliente de Corel proporciona informaciÛn r·pida y precisa sobre las caracterÌsticas de los productos y sus especificaciones, precios, disponibilidad, servicios y asistencia tÈcnica. Si desea obtener informaciÛn sobre los servicios de

asistencia en lÌnea, visite http://www.es.corel.com/support.asp. Tenga en cuenta que algunos de los servicios sÛlo est·n disponibles en inglÈs.

El espacio de trabajo

El espacio de trabajo de Corel Painter está diseñado para proporcionar al usuario un fácil acceso a las herramientas, los efectos, las opciones y las características.

El espacio de trabajo está organizado en una serie de menús, selectores y paletas interactivas. Algunas opciones también están disponibles en el marco de la ventana del documento.

Uso de los menús y de la ventana del documento

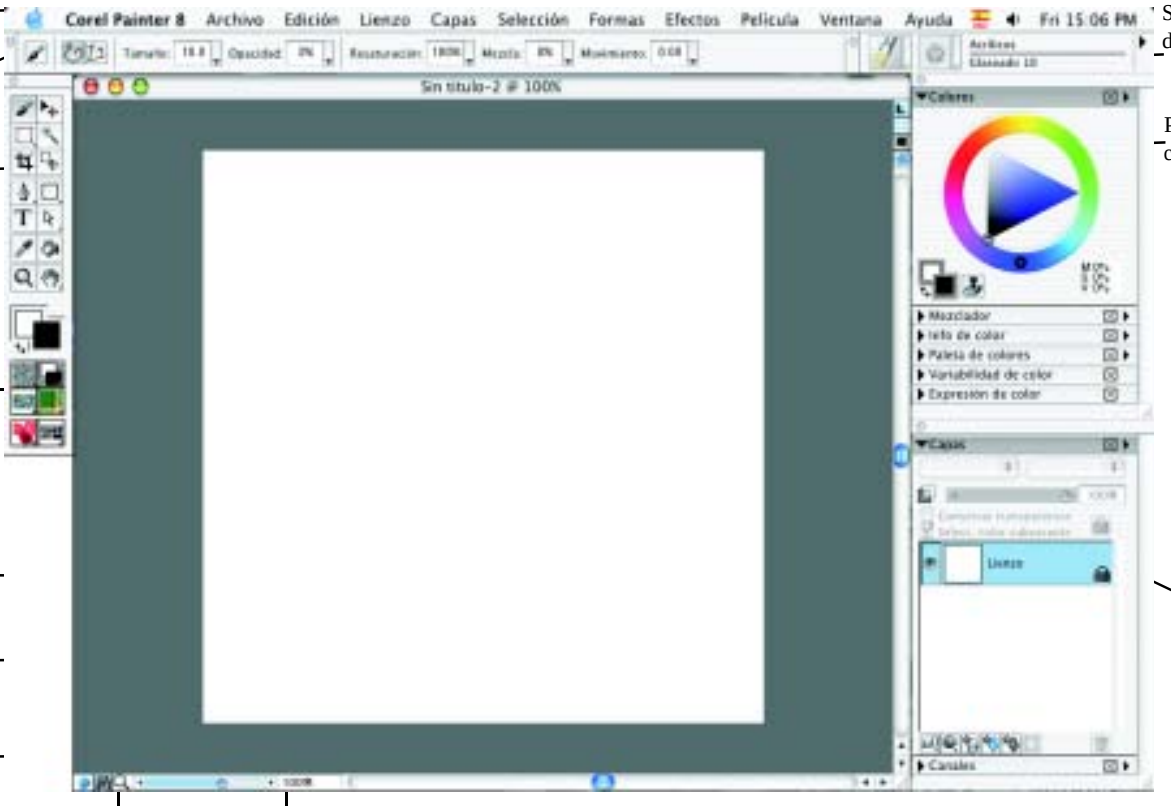
Con las opciones de la barra de menús de Corel Painter, puede:

- Trabajar con archivos y opciones de edición.
- Ajustar y aplicar efectos.
- Realizar operaciones de selección, trabajar con formas y crear animaciones.
- Controlar la ventana del documento o el espacio de trabajo de Corel Painter.

La ventana del documento permite acceder a las siguientes características haciendo clic en un botón:

- Papel de calco
- Cuadrícula
- Corrección de color
- Efecto Impasto
- Modo de dibujo
- explorar

Recorrido por el espacio de trabajo


Barra de menús
Barra de propiedade
caja de herramient
Color de color
Selectores de contenido
nzo
ntana del cumento
ono de modo dibujo
Selector de estilos
Paleta de colores
Paleta de capas
Icono de navegación
Regulador Zoom
Corel Painter 8
Archivo
Edición
Lienzo
Capas
Selección
Formas
Efectos
Película
Ventana
Ayuda
Fri 15:06 PM
Sin título-2 @ 100%
Colores
Mezclador
Información de color
Paleta de colores
Variabilidad de color
Expresión de color
Capas
Lienzo
Canales

Uso de la caja de herramientas

En la caja de herramientas, existen herramientas para marcar, dibujar formas, rellenar formas con color, ver, explorar y seleccionar elementos. También existen seis selectores que permiten elegir papeles, degradados, patrones, tejidos, aspectos y boquillas.

Caja de herramientas

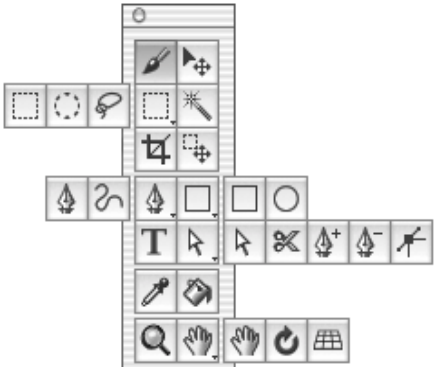
Algunas herramientas de función similar comparten el espacio en la caja de herramientas. Sólo se mostrará el botón de una de estas herramientas en cada momento. Las herramientas que tengan un triángulo en la esquina inferior derecha, tendrán debajo una o más herramientas en un menú flotante.

De forma predeterminada, la caja de herramientas está abierta, pero se puede cerrar. Puede mover la caja de herramientas por la ventana del documento y acoplarla a ella o a otras paletas.

La herramienta actual se puede modificar mediante las opciones de la barra de propiedades, que cambian conforme cambian las herramientas. Si desea obtener más información, consulte “Uso de la barra de propiedades” en la página 15.

Para acceder a las herramientas de los menús flotantes

1. En la caja de herramientas, mantenga presionado el icono de la herramienta cuyo menú flotante desea abrir.
2. Elija la herramienta que desea utilizar.



Algunas herramientas comparten el espacio en la caja de herramientas. Mantenga presionado el botón de la herramienta mostrada para abrir el menú flotante.

Para cerrar la caja de herramientas

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - Haga clic en el botón Cerrar de la esquina superior de la caja de herramientas.
  - Elija el menú **Ventana > Ocultar caja de herramientas**.

  Para abrir la caja de herramientas, elija el menú **Ventana > Mostrar caja de herramientas**.

Para mover la caja de herramientas

1. Coloque el cursor sobre la barra de título de la caja de herramientas.
2. Arrastre la caja de herramientas a una nueva ubicación en la ventana del documento.

Para acoplar la caja de herramientas

1. Coloque el cursor sobre la barra de título de la caja de herramientas.
2. Arrastre la caja de herramientas hasta el borde de la ventana del documento o de una paleta.
3. Cuando la caja de herramientas esté alineada con el borde de la ventana del documento o la paleta, suelte el botón del ratón.

   La caja de herramientas se encajará.

Herramientas de navegación y utilidad

Lupa

Puede utilizar la herramienta Lupa para aumentar las áreas de una imagen al realizar un trabajo detallado o para reducirlas y conseguir una vista completa de la misma. Si desea obtener más información, consulte “Aumento y reducción de imágenes” en la página 42.

Mano

La herramienta Mano es un método rápido para desplazarse por una imagen. Si desea obtener más información, consulte “Cambio de posición de los documentos” en la página 44.

Girar página

La herramienta Girar página permite girar la ventana de la imagen para ajustarla a su forma natural de dibujar. Si desea obtener más información, consulte “Giro de los documentos” en la página 44.

Cuadrícula de perspectiva

La herramienta Cuadrícula de perspectiva permite seleccionar y mover las líneas de la cuadrícula de perspectiva, el punto de fuga, el horizonte, la línea de tierra y el plano de la imagen. Consulte “Uso de la cuadrícula de perspectiva” en la página 51 si desea obtener más información.

Recortar

La herramienta Recortar permite eliminar los bordes de la imagen que no desee. Si desea obtener más información, consulte “Recorte de imágenes” en la página 45.

Herramientas de aplicación de color

Pincel

La herramienta Pincel se utiliza para realizar marcas en el lienzo o en una capa. Esta herramienta representa una categoría de las herramientas de marcado. La categoría de estilo contiene lápices, plumas, tiza, aerógrafos, óleos, acuarelas, etc.

Cuando selecciona la herramienta Pincel, puede elegir estilos específicos de la barra de selección de estilos. Si desea obtener más información sobre cómo seleccionar estilos y herramientas, consulte “Selección de un estilo” en la página 116.

Puede establecer la opacidad, el grano y el estilo de dibujo (trazos a mano alzada o trazos de líneas rectas) en la barra de propiedades.

Bote de pintura

La herramienta Bote de pintura permite rellenar un área. La barra de propiedades muestra opciones sobre áreas y tipos de relleno. Los valores de Tolerancia y Fundido de color permiten controlar el relleno y la opacidad de las áreas colindantes. También es posible alisar un relleno.

Haga doble clic en la herramienta Bote de pintura para especificar el color de la imagen que no desea incluir en el relleno. Si desea obtener más información sobre la herramienta Bote de pintura, consulte “Técnicas de relleno” en la página 133.

Cuentagotas

La herramienta Cuentagotas permite tomar un color de una imagen existente. La barra de propiedades muestra valores para el color. Cuando selecciona un color con la herramienta Cuentagotas, dicho color se convierte en el color actual de la paleta de colores. Si desea obtener más información, consulte “Extracción de muestras de colores de imágenes” en la página 88.

Herramientas de selección

Selección rectangular

La herramienta Selección rectangular se utiliza para crear selecciones rectangulares. Si desea obtener más información, consulte “Uso de herramientas de selección” en la página 232.

Selección ovalada

La herramienta Selección ovalada se utiliza para crear selecciones ovaladas. Si desea obtener más información, consulte “Uso de herramientas de selección” en la página 232.

Lazo

La herramienta Lazo permite dibujar una selección a mano alzada. Si desea obtener más información, consulte “Uso de herramientas de selección” en la página 232.

Varita mágica

La herramienta Varita mágica permite hacer clic o arrastrar en la imagen para seleccionar un área de un color similar. Si desea obtener más información, consulte “Uso de la Varita mágica” en la página 234.

Herramientas de ajuste

Ajustador de capas

La herramienta Ajustador de capas se utiliza para seleccionar, mover y manipular capas. Si desea obtener más información, consulte “Uso de capas y capas de máscara” en la página 257.

Ajustador de selección

La herramienta Ajustador de selección permite seleccionar, mover y manipular las selecciones creadas con las herramientas Selección rectangular, Selección ovalada y Lazo y las que se han convertido a partir de formas.

Herramientas de formas

Corel Painter crea todas las formas mediante curvas Bézier. Todas las formas que cree se convertirán automáticamente en una capa diferente del documento. Las formas se muestran en la paleta de capas.

Selección de forma

La herramienta Selección de forma sirve para editar las curvas Bézier (trayectos de formas). La herramienta Selección de forma se utiliza para seleccionar y mover los puntos de anclaje y para ajustar los tiradores de

control. Si desea obtener más información, consulte “Operaciones con formas” en la página 426.

Texto

La herramienta Texto crea formas de texto. Utilice la paleta de texto para establecer el tipo de letra, el tamaño en puntos y el espaciado. Si desea obtener más información, consulte “Operaciones con texto” en la página 433.

Herramientas de diseño de forma

Las herramientas Pluma y Curva rápida se utilizan para dibujar formas.

Pluma

La herramienta Pluma permite crear líneas rectas y curvas en las formas de los objetos. Si desea obtener más información, consulte “Uso de las formas” en la página 411.

Curva rápida

La herramienta Curva rápida permite crear trayectos de formas dibujando curvas a mano alzada. Si desea obtener más información, consulte “Uso de las formas” en la página 411.

Herramientas de forma de objetos

Las herramientas de formas de objetos crean formas rectangulares y ovaladas. Al crear una forma, los detalles se muestran en la barra de propiedades.

Si desea obtener más información, consulte “Creación de formas” en la página 414.

Forma rectangular

La herramienta Forma rectangular se utiliza para crear objetos de forma rectangular.

Forma ovalada

La herramienta Forma ovalada se utiliza para crear objetos de forma ovalada.

Herramientas de edición de formas

Las herramientas de edición de formas permiten manipular las formas existentes. Si desea obtener más información, consulte “Edición de formas” en la página 421.

Tijeras

La herramienta Tijeras se utiliza para cortar un segmento abierto o cerrado. Si el segmento está cerrado, se abrirá cuando haga clic en una línea o punto para cortar el trayecto de la forma.

Añadir punto

La herramienta Añadir punto se utiliza para crear un nuevo punto de anclaje en un trayecto de forma.

Quitar punto

La herramienta Quitar punto se utiliza para eliminar un punto de anclaje de un trayecto de forma.

Convertir punto

La herramienta Convertir punto se utiliza para convertir puntos de anclaje de esquina en puntos suavizados y viceversa.

Cuadro de selección de color

El cuadro de selección de color permite elegir los colores principales y secundarios. El cuadro que aparece en primer plano muestra el color principal y el cuadro que aparece en segundo plano, el secundario. Si desea obtener más información, consulte “Colores principal y secundario” en la página 87.

Cuadro de selección de color

Para cambiar el color principal o el secundario

1. Haga doble clic en el cuadro de color primario o secundario.
2. Elija un color del cuadro de diálogo Color.

Uso de los selectores

Los selectores de la caja de herramientas proporcionan un rápido acceso a las bibliotecas de los elementos de Corel Painter siguientes: papeles, degradados, patrones, tejidos, aspectos y boquillas.

Es posible mostrar los elementos de los selectores como miniaturas o en una lista. También puede acceder a las opciones de cada menú de selector. Si la opción que desea no está disponible, puede mostrar la paleta completa que corresponde al selector.

Para abrir un selector

1. Haga clic en la flecha del menú flotante de la esquina inferior derecha del selector que desea abrir.
2. Elija un elemento de la lista.

Para mostrar los elementos como miniaturas o en una lista

1. Haga clic en la flecha del menú flotante de la esquina inferior derecha del selector que desea abrir.
2. Haga clic en la flecha del menú de selector y elija Lista o Miniaturas.

Para acceder a las opciones de menú del selector

1 Haga clic en la flecha del menú flotante de la esquina inferior derecha del selector que desea abrir.

2 Haga clic en la flecha del menú de selector y elija una opción.

Para mostrar la paleta de un selector

1 Haga clic en la flecha del menú flotante de la esquina inferior derecha del selector que desea abrir.

2 Haga clic en la flecha del menú de selector y elija Abrir paleta.

Nota

- *Esta opción no está disponible en los selectores de aspectos y boquillas.*

Uso de la barra de propiedades

La barra de propiedades de Corel Painter es sensible al contexto, es decir, cambia según la herramienta que utilice.

Puede acceder a los elementos y a las opciones de cada herramienta y cambiarlos según sus preferencias mediante los cuadros o reguladores emergentes. La configuración de las herramientas se mantiene al cambiar de una herramienta a otra. También puede utilizar la barra de propiedades para restaurar la configuración predeterminada de la herramienta seleccionada.

La barra de propiedades se acopla horizontalmente a la barra de menús de forma predeterminada. Puede mover la barra de propiedades a cualquier parte de la ventana del documento, volver a acoplarla bajo la barra de menús o cerrarla.

Barra de propiedades para la herramienta Selección rectangular

Para acceder a la configuración de las herramientas de la barra de propiedades

- Elija una herramienta de la caja de herramientas.

La configuración de las herramientas se muestra en la barra de propiedades.

Para cambiar la configuración de las herramientas de la barra de propiedades

1 Elija una herramienta de la caja de herramientas.

2 Realice cualquiera de las siguientes operaciones:

- Introduzca un valor en el cuadro que se encuentra junto al control o haga clic en la flecha que hay junto al control y ajuste el regulador emergente.
- Active o desactive la casilla de verificación que se encuentra junto a la opción que desea utilizar.

Nota

- *No todas las opciones están disponibles para todas las herramientas. La configuración cambia en función de la herramienta seleccionada.*

Para restablecer la configuración predeterminada de las herramientas

- Haga clic en el botón Restablecer de la barra de propiedades.

Nota

- *El botón Restablecer de la barra de propiedades tiene el mismo icono que la herramienta seleccionada en la caja de herramientas.*

Para mover la barra de propiedades

- Sitúe el cursor sobre el extremo derecho de la barra de propiedades y arrastre la barra a su nueva ubicación.

Para acoplar la barra de propiedades

- Sitúe el cursor sobre la barra de título de la barra de propiedades y arrastre la barra debajo de la barra de menús.

  La barra de propiedades encaja en su sitio.

Para cerrar la barra de propiedades

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - Elija el menú **Ventana > Ocultar barra de propiedades**.
  - Si la barra de propiedades no está acoplada, haga clic en el botón Cerrar de la barra de título.

Sugerencia

- *Para mostrar la barra de propiedades, seleccione el menú Ventana > Mostrar barra de propiedades.*

Uso de la barra de selección de estilos

La barra de selección de estilos permite elegir distintas categorías y variantes de estilo. Las categorías de estilo son grupos de estilos y medios similares. Las variantes de estilo son estilos específicos y configuraciones de estilo dentro de una categoría de estilo.

El nombre de la categoría de estilo seleccionada aparece en la parte superior de la barra de selección de estilos. El nombre de la variante de estilo aparece bajo el nombre de la categoría de estilo.

Barra de selección de estilos

Para mostrar la barra de selección de estilos

- Elija el menú **Ventana > Mostrar barra de selección de estilos**.

Para elegir un estilo de la barra de selección de estilos

1. En la barra de selección de estilos, haga clic en la flecha de Categoría de estilo y elija una categoría de estilo.
2. Haga clic en la flecha Variante de estilo y elija una variante.

Previsualización de estilos

El selector de Categoría de estilo muestra una previsualización de la categoría de estilo seleccionada actualmente y permite elegir una nueva categoría. El selector de Variante de estilo realiza la misma función con las variantes de estilo.

Puede previsualizar las categorías y variantes de estilo como miniaturas o en una lista. Las variantes de estilo también se pueden previsualizar como trazos de pincel. La vista Trazos muestra el tipo de pincelada y el trazo de pincel de la variante de estilo seleccionada.

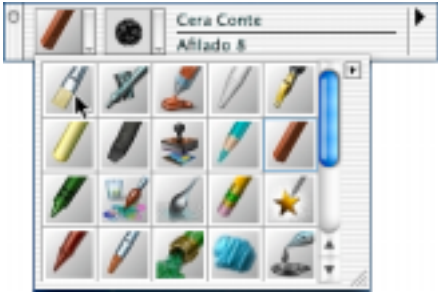
Para mostrar las categorías y variantes de estilo como miniaturas o como listas

1. En la barra de selección de estilos, haga clic en la flecha de Categoría de estilo o Variante de estilo.
2. Haga clic en la flecha del menú de selector y elija Lista o Miniaturas.

   Si desea visualizar variantes de estilo, también puede elegir la vista Trazos.

Nota

- *La vista Trazos sólo está disponible en el menú de selector de Variante de estilo.*



Los elementos de la barra de selección de estilos se pueden visualizar como miniaturas.

La vista Trazo está disponible para las variantes de estilo.

Opciones de menú de la barra de selección de estilos

Las opciones de menú de la barra de selección de estilos se utilizan para crear y cargar estilos, trabajar con variantes y manipular trazos de pincel. Si desea obtener más información, consulte “Administración de estilos” en la página 206.

Desplazamiento y acoplamiento de la barra de selección de estilos

La barra de selección de estilos se muestra en la parte superior derecha de la barra de propiedades de forma predeterminada. Se puede desplazar a una nueva ubicación de la ventana del documento o se puede acoplar al borde de la ventana del documento u otras paletas.

Para desplazar la barra de selección de estilos

- Sitúe el cursor sobre la barra de título de la barra de selección de estilos y arrastre la barra a su nueva ubicación.

Para acoplar la barra de selección de estilos

1. Sitúe el cursor sobre la barra de título de la barra de selección de estilos y arrastre la barra hasta el borde de la ventana del documento o de una paleta.
2. Cuando la barra de selección de estilos esté alineada con el borde de la ventana del documento o la paleta, suelte el botón del ratón.

   La barra de selección de estilos encaja en su sitio.

Cierre de la barra de selección de estilos

Puede cerrar la barra de selección de estilos para ocultarla.

Para cerrar la barra de selección de estilos

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - Elija el menú **Ventana > Ocultar barra de selección de estilos**.
  - Si la barra de selección de estilos no está acoplada, haga clic en el botón de cierre de la barra de título.

Diseñador de estilos

El Diseñador de estilos está destinado a facilitar y hacer más divertido el proceso de creación de variantes de estilo. Puede utilizar el transformador para crear variantes de estilo aleatorias, el combinador para mezclar dos variantes de estilo y el diseñador de trazo para ajustar la configuración de las variantes de estilo. Si desea obtener más información, consulte “Diseñador de estilos” en la página 159.

Para abrir el Diseñador de estilos

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - Elija el menú **Ventana > Diseñador de estilos**.
  - Presione las teclas **Comando + B** (Mac OS) o **Ctrl + B** (Windows).

Cómo trabajar con las paletas

La paletas interactivas de Corel Painter permiten acceder a las opciones, los controles y la configuración disponibles al crear documentos.

Cómo mostrar y ocultar paletas

Para mostrar u ocultar una paleta, elija su nombre en el menú Ventana, en un selector o utilice la combinación de teclas mostrada en el menú Ventana.

Para mostrar u ocultar una paleta

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - Elija el menú **Ventana** y, a continuación, la paleta que desea mostrar u ocultar.
  - Elija un selector de la caja de herramientas, haga clic en la flecha del menú de selector y elija Abrir paleta.

- Utilice los accesos directos del teclado para la paleta que desea mostrar u ocultar:

Presione la tecla **Comando** (Mac OS) o **Ctrl** (Windows) +
1 = Colores
2 = Mezclador
3 = Paletas de colores
4 = Capas
5 = Canales
6 = Texto
7 = Información
8 = Degradados
9 = Patrones

Sugerencia

- *También puede ocultar una paleta haciendo clic en el botón de cierre de la barra de título de la paleta.*

Para mostrar u ocultar todas las paletas

- Elija el menú **Ventana > Mostrar/Ocultar paletas**.

Exploración de las paletas

Cuando trabaje con Corel Painter, utilizará los grupos de paletas que se indican a continuación.

Paletas de colores

- La paleta **Colores** permite elegir colores principales y secundarios para pintar en los documentos de Corel Painter. También puede utilizar la opción Clonar color de la paleta Colores. Si desea obtener más información, consulte “Cómo trabajar con colores” en la página 85.
- La paleta **Mezclador** permite mezclar colores como lo haría en la paleta de un pintor. Contiene su propio conjunto de herramientas. Si desea obtener más información, consulte “Paleta de mezclador” en la página 90.
- La **Paleta de colores** muestra los colores de la paleta de colores actual. Las paletas de colores se utilizan para organizar grupos de colores. Algunas paletas de colores se organizan por nombre y por relaciones de color. Si desea obtener más información, consulte “Uso de las paletas de colores” en la página 94.
- La paleta **Información de color** contiene información sobre el color seleccionado, en valores MSV o RGB. También puede utilizar la opción Clonar color con esta paleta. Si desea obtener más información, consulte “Información de color” en la página 98.
- La paleta **Variabilidad de color** contiene reguladores para ajustar los valores de variabilidad de color. Si desea obtener más información, consulte “Variabilidad de color” en la página 99.
- La paleta **Expresión de color** permite determinar cómo desea expresar los colores en los documentos de Corel Painter. Si desea obtener más información, consulte “Expresión de color” en la página 101.

Paletas de papeles, degradados, patrones y tejidos

- La paleta **Papeles** permite elegir y editar texturas de papel para el

documento. Puede previsualizar las texturas de papel como miniaturas o en una lista y ver una previsualización en miniatura del papel seleccionado. Si desea obtener más información, consulte "Uso de texturas de papel" en la página 69 y "Elección de texturas de papel" en la página 71.

- La paleta **Degradados** permite elegir y editar degradados que se pueden aplicar a los documentos de Corel Painter. Puede previsualizar degradados como miniaturas o en una lista y ver una previsualización en miniatura del degradado seleccionado. Si desea obtener más información, consulte "Uso de los degradados" en la página 103.
- La paleta **Patrones** permite elegir y editar patrones. Puede previsualizar patrones como miniaturas o en una lista y ver una previsualización en miniatura del patrón seleccionado. Si desea obtener más información, consulte "Uso de los patrones" en la página 74.
- La paleta **Tejidos** permite elegir y editar tejidos. Puede previsualizar degradados como miniaturas o en una lista y ver una previsualización en miniatura del tejido seleccionado. Si desea obtener más información, consulte "Uso de tejidos" en la página 82.

Paletas de capas y canales

- La paleta **Capas** contiene previsualizaciones de miniaturas de todas las capas de un documento de Corel Painter. Puede utilizar los botones de la paleta Capas para organizar las capas, utilizar filtros, agregar nuevas capas (incluidas las capas Acuarela y Tinta líquida), crear capas de máscara y suprimir capas. También puede establecer la profundidad y el método de composición, ajustar la opacidad y bloquear y desbloquear capas. Si desea obtener más información, consulte "Uso de capas y capas de máscara" en la página 257.
- La paleta **Canales** contiene previsualizaciones en miniatura de todos los canales de un documento de Corel Painter, incluidos los canales de composición RGB, capas de máscara y canales Alpha. Se pueden utilizar los botones de la paleta para cargar, guardar e invertir los canales existentes, así como para crear nuevos canales. Si desea obtener más información, consulte "Uso de canales Alpha" en la página 247.

Paletas de texto y guiones

- La paleta **Texto** permite realizar todas las tareas relacionadas con el texto de un documento de Corel Painter, como, por ejemplo, elegir tipos de letra, ajustar la opacidad y aplicar sombras. Si desea obtener más información, consulte "Operaciones con texto" en la página 433.
- La paleta **Guiones** proporciona acceso a todas las opciones y

configuraciones relacionadas con los guiones. Desde esta paleta, por ejemplo, puede abrir, cerrar, reproducir y grabar guiones. Si desea obtener más información, consulte “Creación de guiones” en la página 467.

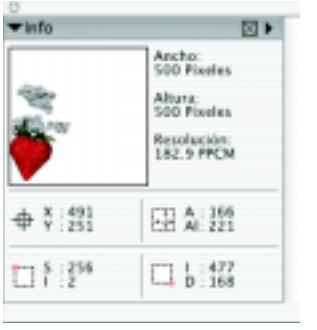
Paletas de portafolio de imágenes y de selección

- La paleta **Portafolio de imágenes** contiene todas las imágenes de la biblioteca de imágenes actual. Puede ver las imágenes como miniaturas o en una lista, así como obtener una previsualización en miniatura de la imagen actual. Si desea obtener más información, consulte “Uso del Portafolio de imágenes” en la página 285.
- La paleta **Portafolio de selección** contiene todas las selecciones de la biblioteca de selecciones actual. Puede ver las imágenes como miniaturas o en una lista, así como obtener una previsualización en miniatura de la selección actual. Si desea obtener más información, consulte “Uso del portafolio de selección” en la página 245.

Paleta de información

La nueva paleta de información proporciona una previsualización de la imagen; información sobre el documento, como el ancho y la altura; las coordenadas X e Y y la posición del cursor; información sensible al contexto basada en la herramienta seleccionada; e información sobre unidades, como por ejemplo, los píxeles, las pulgadas y la resolución.

Puede elegir entre ver una previsualización del lienzo, que muestra el contenido del lienzo, o una previsualización de página, que muestra todo el documento. También puede elegir cómo desea que se muestren los valores RGB en la paleta de información: como valores reales, como un porcentaje de los valores o como valores hexadecimales.



Paleta de información

Para elegir un estilo de previsualización de imágenes en la paleta de información

- En la paleta de información, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Previsualización de lienzo o Previsualización de página.

Para elegir cómo desea que se muestren los valores RGB en la paleta de información

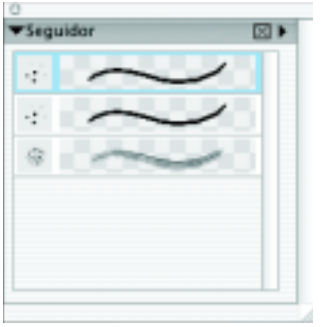
1. En la paleta de información, haga clic en la flecha de menú de la paleta y elija Mostrar valores RGB como.
2. Elija una opción de la lista.

Paleta Seguidor

La paleta Seguidor almacena temporalmente las categorías y variantes de estilo y los tipos de pincelada al aplicar trazos de pincel a los lienzos. Cada vez que se utiliza un nuevo estilo, la variante se guarda en la paleta Seguidor. Para volver a una variante de estilo determinada, simplemente debe elegirla en la paleta Seguidor.

Puede ver las variantes de estilo almacenadas en la paleta Seguidor como imágenes en miniatura, en una lista o como trazos. La paleta Seguidor se puede redimensionar para mostrar más o menos variantes de estilo; no obstante, sólo almacenará hasta 25 variantes al mismo tiempo.

Mediante la paleta Seguidor, puede borrar las variantes de estilo seleccionadas, borrar todas las variantes de estilo y guardar las variantes de estilo. Las variantes de estilo se almacenan incluso después de cerrar el documento en el que esté trabajando.



Paleta Seguidor

Para elegir una variante de estilo de la paleta Seguidor

- Haga clic en la variante de estilo que desea utilizar.

Para ver variantes de estilo en la paleta Seguidor:

- En la paleta Seguidor, haga clic en la flecha de menú de la paleta y elija Lista, Miniaturas o Trazo.

Para redimensionar la paleta Seguidor

- Sitúe el cursor sobre el tirador de la esquina inferior derecha de la paleta y arrástrelo para ampliar o reducir la paleta.

  El número de variantes mostrado cambia según el tamaño de la paleta.

Para borrar una variante de estilo seleccionada de la paleta Seguidor

1. En la paleta Seguidor, haga clic en la variante de estilo que desea eliminar.
2. Haga clic en la flecha de menú de la paleta y elija Borrar seleccionado.

Para borrar todas las variantes de estilo de la paleta Seguidor

- En la paleta Seguidor, haga clic en la flecha de menú de la paleta y elija Borrar todos.

Para guardar una variante de estilo en la paleta Seguidor

1. En la paleta Seguidor, haga clic en la variante de estilo que desea guardar.

2 Haga clic en la flecha de menú de la paleta y elija Guardar variante.

3 En el cuadro de diálogo Guardar variante, escriba un nombre en el cuadro Guardar como.

Active la casilla de verificación Guardar colores actuales para mantener la configuración de color actual.

Exploración de paletas

Al mostrar una paleta, se debe agrandar para acceder a su configuración. Puede reducir las paletas para ahorrar espacio mientras se muestran en la aplicación.

Si tiene varias paletas mostradas y ampliadas, ello puede afectar a la vista de otras paletas. Puede desplazarse por las paletas para buscar los elementos con los que desea trabajar.

Para agrandar o reducir una paleta

- Haga clic en la flecha de la paleta de la esquina superior de la paleta.

  Si el triángulo apunta hacia abajo, la paleta está ampliada. Si apunta hacia la derecha, la paleta está reducida.

Para desplazarse por una paleta

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - Utilice la barra de desplazamiento que se encuentra en la parte derecha de la paleta para desplazarse por la paleta.
  - Presione la tecla **Opción** y haga clic (Mac OS) o la tecla **Alt** y haga clic (Windows) y arrastre verticalmente dentro de la paleta. El cursor cambia a una mano y la paleta se desplaza al arrastrar.

Uso de los menús de las paletas

La mayoría de las paletas de Corel Painter contienen menús desde los que puede acceder a varias opciones específicas de la paleta. Por ejemplo, puede utilizar el menú de la paleta Papeles para capturar, crear e invertir texturas de papel, así como para abrir el gestor de papel y la biblioteca de papeles.

Para acceder a las opciones de menú de una paleta

- Haga clic en la flecha de menú de la paleta.

Configuración del diseño de las paletas

Puede configurar el diseño de las paletas en Corel Painter para adaptarlo a su forma de trabajar. Es posible organizar las paletas en la ventana del documento para proporcionar fácil acceso a las herramientas y a los controles utilizados con más frecuencia y maximizar el espacio de la pantalla.

También puede agrupar y cambiar la posición de las paletas según sus preferencias y acoplarlas a los bordes de la ventana del documento u otras paletas.

Organización de las paletas

Puede arrastrar una paleta a cualquier ubicación que le interese para trabajar. Corel Painter guarda la organización de las paletas para que el espacio de trabajo aparezca de la misma forma la próxima vez que inicie el programa.

Puede guardar varios diseños de paletas para un uso posterior y suprimir posteriormente los diseños. También puede devolver el diseño de la paleta al valor predeterminado de Corel Painter.

Organice las paletas para crear un diseño adecuado a sus necesidades.

Para guardar un diseño

1. Organice las paletas de la forma que desee guardarlas.
2. Elija el menú **Ventana** > **Organizar paletas** > **Guardar diseño**.
3. En el cuadro de diálogo Diseño de paleta, escriba un nombre en el cuadro Nuevo diseño de paleta.

Para utilizar un diseño guardado

- Elija el menú **Ventana** > **Organizar paletas** > **nombre del diseño**.

  Corel Painter restaura el diseño de paleta guardado.

Para suprimir un diseño guardado

1. Elija el menú **Ventana** > **Organizar paletas** > **Suprimir diseño**.

   Corel Painter abre un cuadro de diálogo que contiene todos los diseños guardados.
2. Seleccione de la lista el diseño que desee suprimir.
3. Haga clic en Suprimir.

Para volver al diseño de paleta predeterminado

- Elija el menú **Ventana** > **Organizar paletas** > **Predeterminado**.

Para redimensionar las paletas

- Arrastre el tirador de la esquina inferior derecha de la paleta abierta.

Agrupación y cambio de posición de las paletas

En Corel Painter, las paletas aparecen de forma predeterminada en tamaño reducido en agrupaciones intuitivas. Para personalizar estas agrupaciones, mueva las paletas de un grupo a otro. Puede incluir tantas paletas como desee en un grupo. También puede cambiar la posición de los elementos a una nueva ubicación dentro de un grupo.

Agrupaciones de paletas personalizadas. En este ejemplo, la paleta Mezclador se ha agrupado con otras paletas de colores.

Para agrupar paletas

1. Coloque el cursor sobre la barra de la paleta.

   El cursor adopta la forma de una mano.
2. Arrastre la barra de la paleta y colóquela en la parte superior de la paleta con la que desea crear un grupo.
3. Suelte el botón del ratón.

   Se crea un nuevo grupo de paletas.
4. Repita los pasos del 1 al 3 para cada paleta que desee agregar al grupo.

Para desagrupar paletas

1. Coloque el cursor sobre la barra de la paleta.

   El cursor adopta la forma de una mano.
2. Arrastre la barra de la paleta fuera del grupo.
3. Suelte el botón del ratón.

   La paleta se elimina del grupo.
4. Repita los pasos del 1 al 3 para cada paleta que desee desagrupar.

Para cambiar la posición de los elementos en las paletas agrupadas

1. Coloque el cursor sobre la barra de la paleta.

   El cursor adopta la forma de una mano.
2. Arrastre la paleta a una nueva ubicación en el grupo.
3. Suelte el botón del ratón.

Acoplamiento de paletas

Si necesita espacio en la pantalla, pero no desea reducir o agrupar paletas, puede ahorrar espacio muy útil en la pantalla acoplando las paletas.

Esta práctica característica de Corel Painter permite acoplar las paletas al cerrarlas en el borde superior o inferior de otra paleta. Además de ordenar el espacio de trabajo, esta característica evita que las paletas se superpongan.

Para acoplar paletas

1. Coloque el cursor sobre la barra de título de la paleta que desea acoplar.
2. Arrastre la paleta hasta la parte superior o inferior de la segunda paleta.
3. Cuando la primera paleta esté alineada con la segunda, suelte el botón del ratón.

   La paleta se encajará.
4. Repita los pasos del 1 al 3 para cada conjunto de paletas que desee acoplar.

Para desacoplar las paletas

1. Coloque el cursor sobre la barra de título de la paleta que desea desacoplar.
2. Arrastre la paleta a otra ubicación en el espacio de trabajo.
3. Repita los pasos 1 y 2 para cada paleta que desee desacoplar.

Bibliotecas y gestores

Concepto de biblioteca

Una biblioteca es un conjunto de elementos similares guardados que se pueden cargar en un selector. Por ejemplo, los estilos integrados (y sus variantes) se almacenan en una biblioteca de estilos predeterminada que se carga al abrir Corel Painter. Puede encontrar más bibliotecas de estilos en la carpeta de Corel Painter. Cuando personalice estilos y otros recursos, podrá guardarlos en sus propias bibliotecas.

Existen bibliotecas disponibles para texturas de papel, patrones, degradados, tejidos, estilos, aspectos, boquillas, capas, selecciones, luces y guiones. Puede crear un número ilimitado de bibliotecas, pero sólo se puede abrir una biblioteca de cada tipo al mismo tiempo.

Cuando desee utilizar otros elementos, puede cargar otras bibliotecas. Las bibliotecas permiten ampliar las herramientas y los recursos de Corel Painter sin sobrecargar un selector.

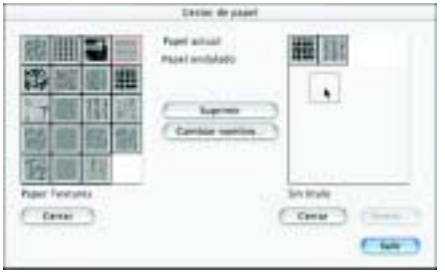
Los métodos para trabajar con todas las bibliotecas son los mismos, excepto para la biblioteca de estilos. Puede crear nuevas bibliotecas, añadir elementos o mover elementos entre las bibliotecas.

Los métodos para trabajar con las bibliotecas de estilos, sus categorías y variantes son diferentes. Al abrir Corel Painter, los estilos se cargan en la memoria, por lo que añadir estilos a la biblioteca de estilos predeterminada aumenta la necesidad de memoria RAM. Si se está acercando al límite de la memoria, organice los nuevos estilos en bibliotecas secundarias. Cuando desee un conjunto de estilos diferente, cambie de biblioteca. Esto ayuda a Corel Painter a utilizar la memoria de manera más eficaz. Consulte “Uso de bibliotecas de estilos” en la página 30 si desea obtener más información.

Es recomendable limitar el número de recursos de cada biblioteca. De esta forma, es más sencillo encontrar una herramienta determinada, y Corel Painter puede administrar la memoria con más facilidad.

Concepto de gestor

Las herramientas para crear bibliotecas y administrar su contenido se incluyen en los gestores. Existe un gestor en el menú del selector o en el de la paleta para cada uno de los recursos admitidos por las bibliotecas. Los selectores o las paletas que tienen gestores son: Papeles, Degradados, Patrones, Tejidos, Boquillas, Aspectos, Guiones, Portafolio de imágenes y Portafolio de selección.



Utilice la opción Gestor de papel para personalizar las bibliotecas de papeles. Existe un gestor para cada tipo de recurso. La mayoría de los gestores están situados en un selector o menú de paleta.

Adición de recursos a la biblioteca actual

Puede guardar los recursos en la biblioteca actual a medida que trabaja con Corel Painter y los va creando.

Para añadir recursos a la biblioteca actual

1. Haga clic en la flecha del menú del selector o del menú de la paleta para buscar el recurso que desea añadir a la biblioteca.
2. Elija Guardar [nombre del recurso].
3. En el cuadro de diálogo Guardar, escriba un nombre en el cuadro Guardar como.

Nota

- *Con el tiempo, al añadir y suprimir elementos, el tamaño de los archivos de biblioteca aumenta. Para obtener mejores resultados, guarde los elementos nuevos en bibliotecas nuevas.*

Carga de otras bibliotecas

Cuando desee utilizar los elementos de otra biblioteca, deberá cargar dicha biblioteca.

Para cargar otra biblioteca

1. Abra el selector o muestre la paleta de la que desea cargar otra biblioteca.
2. Haga clic en la flecha del menú del selector o de la paleta y elija Abrir biblioteca.
3. En el cuadro de diálogo Cargar biblioteca, busque y elija la biblioteca que desea abrir.

   Corel Painter carga los recursos de la biblioteca en el selector y en la paleta.

Sugerencia

- *Cuando guarda un elemento, Corel Painter lo coloca en la biblioteca actual. Si ésta no es la ubicación que desea, asegúrese de cambiar de biblioteca antes de guardar el recurso. Puede mover elementos entre bibliotecas, pero si cambia de biblioteca antes de guardar el recurso, no tendrá que realizar ese paso.*

Creación de bibliotecas

Para crear una biblioteca nueva

1. Haga clic en la flecha del menú del selector o de la paleta para buscar el recurso que desea utilizar para crear la biblioteca nueva.
2. Elija Gestor de [nombre del recurso].
3. En el cuadro de diálogo Gestor, haga clic en Nuevo.
4. En el cuadro de diálogo Nueva biblioteca, vaya a la ubicación en la que desea guardar la nueva biblioteca.
5. Escriba un nombre descriptivo en el cuadro Nombre de archivo y, a continuación, haga clic en Guardar.

El nombre de la nueva biblioteca aparecerá en el lado derecho de la ventana del gestor. El área que se encuentra sobre el nombre aparece en blanco porque la nueva biblioteca está vacía. Para insertarle elementos, puede desplazarlos desde otras bibliotecas.

Sugerencia

- *Es recomendable guardar las bibliotecas en la misma ubicación. Esto facilita la tarea de ubicarlas y cargarlas cuando lo desee.*

Personalización de las bibliotecas

Las herramientas para crear bibliotecas y administrar su contenido se incluyen en los gestores. Existe un gestor en el menú del selector o de la paleta para cada uno de los recursos admitidos por las bibliotecas.

Las bibliotecas de estilos se crean y administran de diferente forma. Consulte “Uso de bibliotecas de estilos” en la página 30 si desea obtener información sobre los procedimientos.

Cómo mover elementos entre bibliotecas

Los gestores copian recursos de la biblioteca situada en uno de los lados de la ventana del gestor en la biblioteca situada al otro lado de dicha ventana.

Cuando abre un gestor, los recursos de la biblioteca actual se incluyen en una lista a la izquierda. Ésta es la biblioteca desde la que moverá los elementos. Si no es la biblioteca que desea utilizar, puede abrir otra biblioteca como origen.

Una vez que tenga abierta la biblioteca origen en el lado izquierdo y la biblioteca de destino en el derecho, estará listo para mover recursos.

Para abrir una nueva biblioteca como origen

1. Haga clic en la flecha del menú del selector o de la paleta para buscar el recurso que desea utilizar.
2. Elija Gestor de [nombre del recurso].
3. En el cuadro de diálogo Gestor, haga clic en Cerrar para cerrar la biblioteca actual.
4. Haga clic en Abrir.
5. En el cuadro de diálogo Abrir archivo de biblioteca, elija la biblioteca que desea utilizar como biblioteca origen.

Para abrir una nueva biblioteca de destino

1. Haga clic en la flecha del menú del selector o de la paleta para buscar el recurso que desea utilizar.
2. Elija Gestor de [nombre del recurso].
3. En el cuadro de diálogo Gestor, haga clic en Abrir.
4. En el cuadro de diálogo Abrir archivo de biblioteca, elija la biblioteca que desea utilizar como biblioteca de destino.

Para mover un elemento de una biblioteca a otra

- En el cuadro de diálogo Gestor, arrastre el elemento de la biblioteca origen a la biblioteca de destino.

Modificación de una biblioteca

Para modificar una biblioteca, puede cambiar el nombre de los elementos, suprimir elementos y suprimir toda la biblioteca.

Cambio de nombre de los elementos

Puede cambiar el nombre de los elementos de las bibliotecas para adaptarlos a sus necesidades.

Para cambiar el nombre de un elemento

1. Abra el gestor del elemento que desee modificar.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga doble clic en el icono del elemento.
   - Elija el elemento y haga clic en Cambiar nombre.
3. En el cuadro de diálogo Cambiar nombre, escriba el nuevo nombre en el cuadro Cambiar a.

Supresión de elementos de las bibliotecas

Los recursos de una biblioteca pueden suprimirse, pero es un proceso delicado. Cuando se suprime uno de los estilos predeterminados (incluso si es involuntariamente), el único modo de recuperarlo es volver a instalar Corel Painter. Si debe volver a instalar Corel Painter, perderá los recursos personalizados que haya creado o guardado en las bibliotecas predeterminadas.

Para suprimir un elemento de una biblioteca

1. Abra el gestor del elemento que desee suprimir.
2. Elija el elemento que desee suprimir.
3. Haga clic en el botón Suprimir del cuadro de diálogo Gestor.

Para evitar la supresión de elementos de las bibliotecas al reinstalar el programa

- Coloque los elementos guardados en una ubicación diferente de la de las bibliotecas predeterminadas.

Supresión de una biblioteca

Para suprimir una biblioteca en su totalidad, suprima el archivo del directorio de Corel Painter.

Asegúrese de no suprimir las bibliotecas predeterminadas de Corel Painter. Corel Painter las necesita para iniciarse correctamente.

Para suprimir una biblioteca de Mac OS

1. Utilice la función Finder™ para abrir la carpeta.
2. Arrastre el archivo de la biblioteca a la papelera.

Para suprimir una biblioteca en Windows

1. Utilice el Explorador de Windows para abrir la carpeta.
2. Seleccione el archivo.
3. Presione la tecla **Suprimir** o arrastre el archivo a la papelera de reciclaje.

Uso de bibliotecas de estilos

En Corel Painter, los usuarios trabajan con bibliotecas de estilos en la carpeta Estilos. La carpeta de Estilos Painter es la biblioteca predeterminada que se carga al abrir Corel Painter.

Cada una de las carpetas de la biblioteca predeterminada de Estilos Painter es una categoría de estilo. Cada carpeta tiene un gráfico JPEG, que es el icono que se ve en la barra de selección de estilos.

En cada carpeta de categoría existen archivos XML, que son las variantes de estilo de dicha categoría de estilo.

Creación e importación de bibliotecas de estilos

Es recomendable crear una biblioteca con las variantes de estilo preferidas para tenerlas todas en una categoría. También puede importar bibliotecas de estilos y utilizarlas desde la barra de selección de estilos.

Para crear una biblioteca de estilos

1. En la carpeta Estilos, cree una nueva carpeta y asígnele un nombre.
2. En la nueva carpeta que acaba de crear, cree una nueva carpeta y asígnele un nombre que corresponda a la categoría.
3. En la nueva carpeta que creó en el paso 2, copie los archivos XML de otras carpetas existentes.
4. En Corel Painter, haga clic en la flecha del menú del selector de la barra de selección de estilos y elija Cargar biblioteca.
5. En el cuadro de diálogo Bibliotecas de estilos, elija la nueva carpeta categoría de estilo que ha creado y haga clic en Importar.

Notas:

- *Este procedimiento sólo funciona con los estilos creados en la versión 7 y versiones posteriores de Corel Painter. Para usar estilos creados en la versión 6 o una versión anterior de Corel Painter, debe primero importarlos y, a continuación, cargarlos. Para obtener más información acerca de la importación de estilos, consulte "Para importar una biblioteca de estilos" en la página 30.*
- *Si desea que aparezca un icono en la barra de selección de estilos, debe crear un archivo JPEG y guardarlo con el mismo nombre que la biblioteca. Guárdelo en el mismo nivel que la carpeta de la categoría de estilo correspondiente.*

Para importar una biblioteca de estilos

1. En la barra de selección de estilos, haga clic en la flecha del menú del selector y elija Importar biblioteca de estilos.
2. En el cuadro de diálogo Seleccione biblioteca de estilos, elija una biblioteca y haga clic en Abrir.

   La biblioteca de estilo se importa a Corel Painter y se puede usar

mediante la barra de selección de estilos.

Nota

- *Las bibliotecas de estilos creadas en la versión 6 o en versiones anteriores de Corel Painter se importan como archivos .BRS.*

Supresión de una biblioteca de estilos

Para suprimir una biblioteca de estilos, suprima la carpeta del directorio Estilos.

Tenga cuidado de no borrar las bibliotecas predeterminadas de Corel Painter , que se encuentran en la carpeta Estilos Painter. Estas bibliotecas son necesarias para que Corel Painter se inicie correctamente.

Para suprimir una biblioteca en Mac OS

1. Utilice la función Finder para localizar la carpeta.
2. Arrastre la carpeta de la biblioteca a la papelera.

Para suprimir una biblioteca en Windows

1. Utilice el Explorador de Windows para localizar la carpeta.
2. Seleccione la carpeta.
3. Presione la tecla **Suprimir** o arrastre la carpeta a la papelera de reciclaje.

Personalización de paletas

Corel Painter permite crear paletas personalizadas que contengan exactamente los elementos que desea, para que pueda trabajar a su estilo. Si personaliza su propia paleta podrá usar cualquier opción disponible en la misma con un sólo clic.

Además, este tipo de paletas le ayudan a organizar material para un proyecto específico.

Puede colocar elementos de cualquiera de las seis paletas (papeles, patrones, aspectos, tejidos, boquillas o degradados) en una paleta personalizada. Puede añadir opciones de menú, tales como **Archivo > Nuevo**, a una paleta personalizada.

A veces es muy útil crear paletas personalizadas especiales para un proyecto en particular o un método de trabajo que use frecuentemente. Puede asimismo crear una serie de paletas personalizadas y usar la que necesite según lo requiera el proyecto o método de trabajo en particular.

Por ejemplo, puede crear una paleta de Acuarela con las variantes de estilo que usa más a menudo y sus texturas de papel favoritas.

Puede crear tantas paletas personalizadas como desee. Corel Painter las guarda de una sesión a otra, por esta razón es muy fácil meterse de lleno en el trabajo.

Los elementos que aparecen en una paleta personalizada son referencias (alias) del original. Esto significa que si modifica el original, por ejemplo cambiando y guardando una nueva variante, la paleta personalizada

cargará la versión más reciente. Por otra parte, si elimina el original, Corel Painter no podrá encontrarlo para cargarlo de nuevo.

Creación de paletas personalizadas

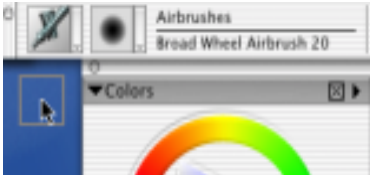
Creación de nueva paleta mediante el arrastre de elementos

Si el elemento que desea se representa en la paleta con un icono, puede crear una nueva paleta si arrastra ese icono afuera de la paleta. Este método funciona con los materiales de arte (texturas de papel, degradados, patrones y tejidos), boquillas y aspectos.

Para crear una paleta personalizada mediante el método de arrastrar:

1 Arrastre el icono o botón del elemento fuera de su paleta.

Al soltar el botón del ratón Corel Painter crea la paleta personalizada. Ésta contiene un icono que corresponde al elemento que acaba de arrastrar.



Arrastre una herramienta fuera de la paleta para crear una paleta personalizada.

Para activar las descripciones de herramienta en una paleta personalizada:

- Para activar descripciones de herramienta seleccione el menú **Ayuda > Mostrar descripción de herramientas** Todo lo que tiene que hacer para ver la descripción de la herramienta es pasar el cursor sobre la misma.

Las descripciones de herramienta a menudo muestran sólo el nombre del elemento.

Incorporación de elementos a una paleta personalizada

Es posible que desee añadir más elementos a su paleta personalizada.

Para añadir elementos a una paleta personalizada:

1 Localice el elemento que desea añadir.

2 Arrastre el icono del elemento al lugar de la paleta personalizada donde desea colocarlo.

Cuando coloca un elemento sobre un icono ya existente, la paleta se expande automáticamente hacia la derecha.

Nota

- *Corel Painter no permite incorporar herramientas de la caja de herramientas a paletas personalizadas.*

Sugerencia

- *Para mantener la paleta a lo largo del borde de la pantalla puede organizar sus iconos vertical u horizontalmente. Para realizar esto, arrastre la esquina inferior derecha de la paleta para hacer más espacio.*

Para reorganizar el diseño de una paleta personalizada:

- Mantenga presionada la tecla Mayús y mueva el icono o botón al lugar deseado.

Para suprimir un elemento de una paleta personalizada:

- Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre el icono o botón afuera de la paleta.

Incorporación de opciones de menú a una paleta

Puede añadir un botón que corresponda a cualquiera de las opciones de menú a una paleta personalizada. Puede añadir opciones del menú principal o de menús de paletas.

Para colocar una opción de menú en una paleta personalizada:

1. Seleccione el menú **Ventana > Paleta personalizada > Añadir opción**.

   Corel Painter muestra el cuadro de diálogo Añadir opción y le permite elegir si desea crear una paleta personalizada o añadir un elemento a una paleta existente.
2. Con el cuadro de diálogo abierto, elija el elemento de menú que desea. El cuadro de diálogo Añadir opción muestra el mismo como elemento de menú.

3. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

   La paleta personalizada cuenta ahora con un botón que corresponde a la opción de menú elegida.

Uso de paletas personalizadas

Las paletas personalizadas se comportan de forma muy similar a las paletas normales. Puede desplazarlas de un lugar a otro arrastrando la barra de título de la paleta. Puede modificar su tamaño pero su contenido requiere un tamaño mínimo.

Puede crear tantas paletas personalizadas como desee. Sin embargo, como no las va a usar todas al mismo tiempo, puede cerrarlas para mantener despejado el espacio de trabajo.

Para mostrar u ocultar una paleta personalizada:

- Seleccione el menú **Ventana > Paleta personalizada > el nombre de su paleta**.

Para ocultar una paleta personalizada:

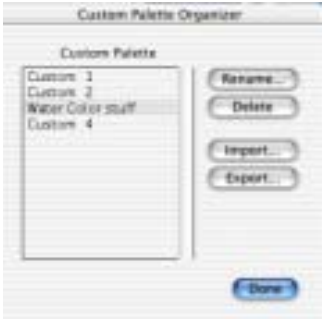
- En la paleta personalizada, haga clic en el cuadro Cerrar.

Gestión de paletas personalizadas

El Organizador de paletas personalizadas es la herramienta que sirve para gestionar sus paletas personalizadas. Corel Painter proporciona nombres para paletas personalizadas, pero posiblemente desee darles un nuevo nombre a sus propias paletas.

Corel Painter mantiene sus paletas personalizadas de una sesión a la siguiente. Si le gusta crear paletas personalizadas, puede que la lista se haga difícil de manejar. Es una buena idea eliminar paletas personalizadas obsoletas o las que no usa a menudo.

Puede guardar una paleta personalizada en un archivo. Si la guarda en un archivo, puede quitarla de Corel Painter y, más tarde, volver a cargarla.



Con el Organizador de paletas personalizadas es muy fácil organizar sus paletas.

Nota

- *Corel Painter carga archivos de paletas personalizadas creadas con la versión 8 solamente. Las paletas personalizadas creadas con versiones anteriores de Corel Painter no se pueden cargar.*

Para usar el Organizador de paletas personalizadas:

1. Seleccione el menú **Ventana > Paleta personalizada > Organizador**.
2. Puede usar el Organizador para dar un nuevo nombre, guardar (exportar), cargar (importar) y eliminar paletas personalizadas. El procedimiento para realizar cada operación se describe a continuación.
3. Haga clic en Realizado cuando haya terminado con el organizador.

Para cargar una paleta personalizada:

1. En el Organizador de paletas personalizadas haga clic en Importar.
2. Corel Painter muestra un cuadro de diálogo donde puede elegir el archivo en que está guardada la paleta personalizada.

Para guardar una paleta personalizada:

1. Seleccione de la lista la paleta que desea y haga clic en Exportar.
2. Corel Painter muestra un cuadro de diálogo donde puede especificar el nombre del archivo y elegir la carpeta donde desea guardarlo. Es recomendable guardar las paletas personalizadas en la misma carpeta.

Para cambiar el nombre de una paleta personalizada:

1. Seleccione de la lista la paleta que desea y haga clic en Renombrar.
2. Corel Painter le pide que escriba el nuevo nombre. Escriba el nuevo nombre y haga clic en Aceptar.

Para quitar una paleta personalizada:

- Seleccione de la lista la paleta que desea y haga clic en Eliminar.

Configuración del diseño de las paletas

Al salir de Corel Painter, guarda la configuración de las paletas. La próxima vez que abra el programa, Corel Painter muestra las paletas tal como las dejó al terminar su última sesión.

Puede abrir y cerrar paletas por separado. También puede determinar el aspecto de la paleta mediante el menú **Ventana > Ocultar/mostrar paletas**.

Corel Painter ofrece funciones que le pueden ayudar a configurar la visualización de las paletas.

Organización de las paletas

Puede guardar el diseño de la paleta personalizada. Esta operación facilita volver a usar este diseño en particular. Puede guardar diferentes diseños de paleta.

Para guardar un diseño de paleta:

1. Organice las paletas de la forma que desee guardarlas.
2. Elija el menú **Ventana > Organizar paletas > Guardar diseño**.
3. Corel Painter le pide que proporcione un nombre para el nuevo diseño de paleta. Escriba el nombre y haga clic en Aceptar.

Para utilizar un diseño guardado:

- Seleccione el menú **Ventana > Organizar paletas > nombre de diseños**. Corel Painter restablece el diseño de paleta guardado.

  Por ejemplo, si elige el menú **Ventana > Organizar paletas > Predeterminado** las paletas vuelven a mostrar el diseño de paleta predeterminado.

Para eliminar un diseño guardado:

1. Elija el menú **Ventana > Organizar paletas > Suprimir diseño**.

   Corel Painter abre un cuadro de diálogo que contiene todos los diseños guardados.
2. Seleccione de la lista el diseño que desee suprimir. Haga clic en Suprimir.

3 Conceptos básicos

La aplicación Corel Painter proporciona un espacio de trabajo digital en el que puede crear nuevas imágenes o modificar las imágenes existentes mediante los efectos y herramientas de medios naturales de Corel Painter. La imagen de trabajo se denomina *documento* y se muestra en una ventana de documento, que incluye opciones de navegación y productividad que le permitirán trabajar con mayor eficacia.

Conforme crea la imagen, puede guardar el documento en diferentes formatos de archivo: RIFF (formato nativo de Corel Painter), JPEG, TIFF y formato de Photoshop (PSD), entre otros. Corel Painter permite, además, abrir e importar imágenes en diversos formatos de archivo.

Cada artista trabaja de una manera diferente y, del mismo modo, cada sistema tiene su propia configuración de memoria, discos, impresoras y accesorios. Las preferencias de Corel Painter permiten personalizar el programa para adaptarlo a su forma de trabajar y optimizar el rendimiento del sistema. También puede optimizar las características de la tableta y las plumas en Corel Painter.

Apertura de documentos

El primer paso para crear una imagen en Corel Painter es abrir un documento. Puede abrir un lienzo en blanco al crear un nuevo documento, trabajar con una imagen existente abriendo un archivo, colocar un archivo en un documento o bien adquirir una imagen desde un escáner o una cámara digital para colocarla directamente en un documento.

Creación de nuevos documentos

La opción Nuevo crea un documento en blanco sin título en función de las especificaciones configuradas en el cuadro de diálogo Nuevo.

- **Tamaño del lienzo**: muestra los requisitos de memoria RAM para crear el documento con el ancho, la altura y la resolución especificados. Este número no refleja el tamaño de archivo del documento guardado. El archivo guardado de Corel Painter normalmente tiene entre el 25% y el 50% del tamaño del documento de trabajo, en función del número de colores que contenga.
- **Ancho** y **Altura**: determinan las dimensiones del lienzo. Puede cambiar la unidad de medida con el menú. Seleccione píxeles (valor predeterminado), pulgadas, centímetros, puntos, picas o columnas (2 pulgadas de ancho).
- **Resolución**: es el número de píxeles por pulgada o centímetro que componen una imagen. En el cuadro de diálogo Nuevo, es lo mismo establecer los píxeles por pulgada que los puntos por pulgada del documento. Si desea obtener información detallada sobre el documento, la pantalla y las resoluciones de impresión, consulte “Concepto de resolución” en la página 40.
- **Color del papel**: permite seleccionar un color de papel para el fondo (el color del lienzo) cuando crea un nuevo documento. El color predeterminado es el blanco.
- **Tipo de imagen**: permite configurar un documento que contenga un solo fotograma de imagen o varios fotogramas de una película. El valor predeterminado es un solo fotograma.

Para crear un nuevo documento

1. Elija el menú **Archivo > Nuevo**.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo, escriba los valores de ancho, altura y resolución del documento.

   Cambie la unidad de medida seleccionando una opción del menú.
3. Haga clic en el cuadro Color del papel para seleccionar un color para el fondo del documento que no sea blanco.

   Elija un color del selector de color del sistema que se muestre.
4. Seleccione un tipo de imagen.
5. Haga clic en OK.

   Aparecerá un nuevo documento en el espacio de trabajo.

Apertura de documentos existentes

Puede abrir documentos de otras aplicaciones gráficas y utilizar Corel Painter para añadir trazos de pincel, tintes o texturas de papel. Además, puede clonar un documento para volver a crearlo en otro medio.

Corel Painter permite abrir los siguientes formatos de archivo:

- RIFF: formato nativo de Corel Painter (RIF)
- TIFF (TIF)

- CMYK TIF (TIF)
- Formatos de Photoshop (PSD): Corel Painter conserva las capas y los canales Alpha. No se admiten los efectos de capas y las capas de ajuste, por lo que es necesario combinarlas o acoplarlas en Adobe Photoshop.
- Mapas de bits de Windows (BMP)
- PC Paintbrush (PCX)
- TARGA® (TGA)
- GIF: Corel Painter no convierte las animaciones GIF en secuencias de fotogramas.
- JPEG (JPG)
- Secuencia de fotogramas (FRM): archivos de animación de Corel Painter.
- QuickTime™ (MOV), Vídeo (AVI) para Windows y archivos numerados. Si desea obtener más información, consulte “Apertura de una película” en la página 479 o “Operaciones con archivos numerados” en la página 496.

Nota

- *Corel Painter no admite el formato de archivo TIFF con compresión LZW. En Corel Painter sólo se abren los archivos TIFF que no están comprimidos.*

Para abrir un documento existente

1. Elija el menú **Archivo > Abrir**.
2. En el cuadro de diálogo Seleccionar imagen, utilice los controles del cuadro de diálogo para localizar el archivo que desea abrir.

   Corel Painter enumera el tamaño de archivo, el formato y las dimensiones en píxeles de cada una de las imágenes. Además, los archivos guardados en Corel Painter incluyen una imagen en miniatura para poder visualizarlos.
3. Haga clic en Explorar.

   El cuadro de diálogo Explorar muestra miniaturas de todos los archivos RIFF de una carpeta.
4. Haga doble clic en el nombre del archivo o seleccione un archivo y haga clic en Abrir.

Sugerencia

- *El menú Archivo ofrece además un acceso directo a los documentos abiertos con anterioridad. Antes de seleccionar Abrir en el menú Archivo, compruebe la lista de archivos abiertos recientemente que se encuentra en la parte inferior del menú Archivo.*

El cuadro de diálogo Explorar muestra una imagen en miniatura de los archivos.

Colocación de archivos

La colocación de archivos permite importar una imagen a un documento de Corel Painter existente. La imagen colocada se convierte en una nueva capa de referencia del documento, que puede transformar (redimensionar, girar, inclinar) en la pantalla al arrastrar los tiradores. Los archivos colocados mantienen los enlaces al

archivo de origen hasta que se efectúa la conversión a un formato de capas estándar.

Consulte “Operaciones con capas de referencia” en la página 277, si desea obtener información general sobre operaciones con capas de referencia.

Para colocar un archivo

1. Elija el menú **Archivo > Colocar**.
2. Seleccione un archivo de imagen y haga clic en Abrir.
3. En el cuadro de diálogo Colocar, configure las opciones:
   - Las escalas **Horizontal** y **Vertical** sugieren una escala para ajustar la imagen al documento actual. Para cambiar el tamaño, especifique un porcentaje de escala en los campos de escala Horizontal y Vertical.
   - **Restringir proporción**: mantiene las proporciones de la imagen. Desactive esta opción si desea distorsionar la imagen.
   - **Mantener Alpha**: conserva la máscara del archivo. Cuando se coloca la imagen, la máscara de la imagen se convierte en la máscara de la capa. Desactive esta opción si desea eliminar la máscara.
4. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Para colocar la imagen en una determinada ubicación, haga clic en dicha ubicación en el documento.
   - Para colocar la imagen en el centro del documento, haga clic en OK.

Adquisición de imágenes

Puede adquirir imágenes en Corel Painter directamente desde un dispositivo externo, como un escáner o una cámara digital, si el dispositivo tiene:

- Un módulo de filtro compatible con Photoshop (Mac OS)
- Un controlador TWAIN (Windows)

Antes de adquirir imágenes:

- Instale el módulo de filtro del dispositivo en el PC o Mac.

  El fabricante del escáner o de la cámara digital le proporcionará este módulo de filtro. Consulte las instrucciones de instalación que se incluyen en la documentación del dispositivo.

  Corel Painter puede acceder a los filtros de todas las carpetas del PC o Mac. Esta ubicación puede estar dentro de la carpeta de Corel Painter, en una carpeta de filtros genérica del disco duro o en la carpeta Filtros de Photoshop.
- Compruebe que el controlador TWAIN está instalado correctamente.

Concepto de resolución

Cuando trabaja con imágenes en un espacio de trabajo digital, resulta útil comprender el concepto y las aplicaciones de *resolución*. La resolución se refiere al modo en que Corel Painter mide, muestra, guarda e imprime imágenes, ya sea como

pequeños cuadrados de color, denominados píxeles, o como objetos matemáticos, denominados vectores.

La resolución de un documento afecta tanto a su aspecto en la pantalla del PC o Mac como a la calidad de la impresión. Cuando crea un nuevo documento, adquiere una imagen y guarda o exporta un archivo, puede especificar su resolución.

Resolución y aspecto de la pantalla

La mayoría de los monitores tienen una resolución de 72 puntos por pulgada. Por esta razón, la resolución de pantalla predeterminada de Corel Painter es 72 píxeles por pulgada. Esto significa que cada píxel de la imagen de Corel Painter ocupa un píxel del monitor. La resolución de pantalla no afecta a los píxeles por pulgada reales del documento, sólo afecta al modo en que la imagen se muestra en el monitor.

Por ejemplo, un documento de 300 píxeles por pulgada se muestra con un tamaño aproximadamente cuatro veces superior al real. Esto se debe a que cada píxel de la imagen de Corel Painter ocupa un píxel en el monitor, y el tamaño de los píxeles del monitor es cuatro veces superior al de los píxeles de la imagen. En otras palabras, a 300 píxeles por pulgada, el documento tendrá aproximadamente la cuarta parte del tamaño en pantalla al imprimirlo. En este ejemplo, si desea ver la imagen con su tamaño real, establezca el nivel del zoom en 25%.

Tenga en cuenta que, si deja las dimensiones en píxeles y, a continuación, cambia los píxeles por pulgada (resolución), el cambio afectará al tamaño de impresión real. Si configura el tamaño del documento en pulgadas, centímetros, puntos o picas y cambia la resolución, el cambio no afectará a las dimensiones.

Resolución y calidad de impresión

La resolución de los dispositivos de salida (impresoras) se mide en puntos por pulgada y, en caso de medios tonos, en líneas por pulgada (lpp). Las resoluciones de los dispositivos de salida varían en función del tipo de impresión y del papel en el que se imprime. Normalmente, una fotografía se imprimirá con un máximo de 150 lpp, si se imprime en papel de revista brillante, y a 85 lpp si se imprime en papel de periódico, más poroso.

Si está utilizando una impresora de inyección de tinta o una impresora láser personal, configure el tamaño del documento en pulgadas, centímetros, puntos o picas en los puntos por pulgada específicos de la impresora. La mayoría de las impresoras producirán excelentes impresiones de imágenes con 300 píxeles por pulgada. El archivo se imprimirá correctamente, con la mejor resolución de la impresora láser y con el tamaño adecuado. El aumento de los píxeles por pulgada del archivo no mejora necesariamente la impresión y puede que el archivo aumente de tamaño y sea difícil de manejar.

Si está utilizando una impresora comercial o un dispositivo de salida más sofisticado, las dimensiones de la imagen se deben configurar en el tamaño real que aparecerá en la impresión. Para la resolución, como norma general, establezca el doble de

píxeles por pulgada que de líneas por pulgada deseadas. De esta forma, cuando haya 150 lpp, debe haber el doble de píxeles por pulgada (300 ppp); si hay 85 lpp, debe haber 170 ppp. Es aconsejable consultar al servicio de filmación si tiene alguna duda sobre la resolución del dispositivo de salida.

Operaciones con documentos

Visualización de documentos

Puede cambiar la visualización de una imagen si modifica el nivel de aumento (acercando o alejando la imagen), volviendo a colocar el documento en el espacio de trabajo de Corel Painter o girando el documento. Asimismo, puede cambiar las opciones de la ventana de un documento cambiando el modo de pantalla y seleccionando las opciones del menú Lienzo.

Aumento y reducción de imágenes

De forma predeterminada, Corel Painter abre los documentos con un aumento del 100%, pero se puede cambiar el nivel de aumento con el zoom. Puede aumentar y reducir la imagen, restablecer el aumento y ajustar la imagen a la pantalla mediante la herramienta Lupa. También puede aumentar y reducir la imagen mientras trabaja con otras herramientas.

La herramienta Lupa permite aumentar y reducir imágenes haciendo clic en la ventana del documento.

Para aumentar la imagen

1 Realice una de las siguientes operaciones:

- Elija la herramienta Lupa de la caja de herramientas.
- Mantenga presionadas las teclas **Comando + Barra espaciadora** (Mac OS) o **Ctrl + Barra espaciadora** (Windows).

El cursor Lupa muestra un signo más (+), que indica que está aumentando la imagen (acercándola).

2 Haga clic o arrastre el cursor en la ventana del documento.

- Al hacer clic se aumenta la imagen al siguiente nivel, como se define en el menú Nivel de zoom de la barra de propiedades.
- Al arrastrar el cursor, Corel Painter selecciona el nivel de aumento que mejor se adecua al área seleccionada y centra la visualización de pantalla en dicha área.

El porcentaje de aumento del documento aparece en la barra de

título de la ventana del documento.

Para reducir la imagen

1 Realice una de las siguientes operaciones:

- Elija la herramienta Lupa y mantenga presionadas las teclas **Opción** (Mac OS) o **Alt + Ctrl** (Windows).
- Mantenga presionadas las teclas **Opción + Comando + Barra espaciadora** (Mac OS) o **Alt + Ctrl + Barra espaciadora** (Windows).

El cursor Lupa muestra un signo menos (-), que indica que está reduciendo la imagen (alejándola).

2 Haga clic en la ventana del documento.

Cada vez que haga clic reducirá la imagen al siguiente nivel, como se define en el menú Nivel de zoom de la barra de propiedades.

Sugerencia

- *También puede ampliar o reducir la imagen moviendo el regulador Escala, escribiendo un valor en la esquina inferior izquierda de la ventana de imagen o eligiendo una opción del menú emergente Nivel de zoom de la barra de propiedades.*

Para aumentar o reducir la imagen mediante la herramienta Lupa

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Lupa.

2 Elija un nivel de zoom en el menú emergente Nivel de zoom de la barra de propiedades.

Para restablecer el aumento en 100%

- Haga doble clic en la herramienta Lupa.

Para ajustar la imagen a la pantalla

Realice una de las siguientes operaciones:

- Elija el menú **Ventana > Ajustar a pantalla**.
- Haga doble clic en la herramienta Mano de la caja de herramientas .

Corel Painter genera una visualización del documento completo que se ajusta al tamaño de la pantalla.

Para acceder a la herramienta Lupa mientras está seleccionada otra herramienta

- Presione las teclas **Comando + Barra espaciadora** (Mac OS) o **Ctrl + Barra espaciadora** (Windows) y haga clic para ampliar la imagen; presione **Comando + Opción + Barra espaciadora** (Mac OS) o **Ctrl + Alt + Barra espaciadora** (Windows) y haga clic para reducir la imagen.

Cambio de posición de los documentos

La herramienta Mano permite cambiar la posición de un documento en el espacio de trabajo de Corel Painter y visualizar diferentes áreas de una imagen.

Para utilizar la herramienta Mano

1. Active la herramienta Mano de la siguiente forma:
   - Elija la herramienta Mano .
   - Mantenga presionada la barra espaciadora.

   El cursor se convierte en la herramienta Mano y la barra de propiedades muestra el nivel de zoom. Puede cambiar el nivel de zoom desde la barra de propiedades.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Arrastre en la ventana del documento para desplazarse por la imagen.
   - Haga clic una vez en la ventana del documento para centrar la imagen.

Para acceder a la herramienta Mano desde cualquier herramienta

- Mantenga presionada la barra espaciadora.

Para cambiar el tamaño de la ventana de la imagen de forma que se ajuste al área de la pantalla

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - Haga doble clic en la herramienta Mano.
  - Elija el menú **Ventana > Ajustar a pantalla**.
  - En la barra de propiedades, haga clic en Ajustar a pantalla.

Sugerencia

- *Para volver a centrar la ventana de imagen, haga clic una vez con la herramienta Mano o haga clic en Centrar imagen en la barra de propiedades.*

Giro de los documentos

La herramienta Girar página permite girar una imagen en la pantalla para que se ajuste a su forma natural de dibujar.

Para girar la página

1. Active la herramienta Girar página de la siguiente forma:
   - Haga clic en la caja de herramientas .
   - Mantenga presionadas las teclas **Opción + Barra espaciadora** (Mac OS) o **Alt + Barra espaciadora** (Windows).

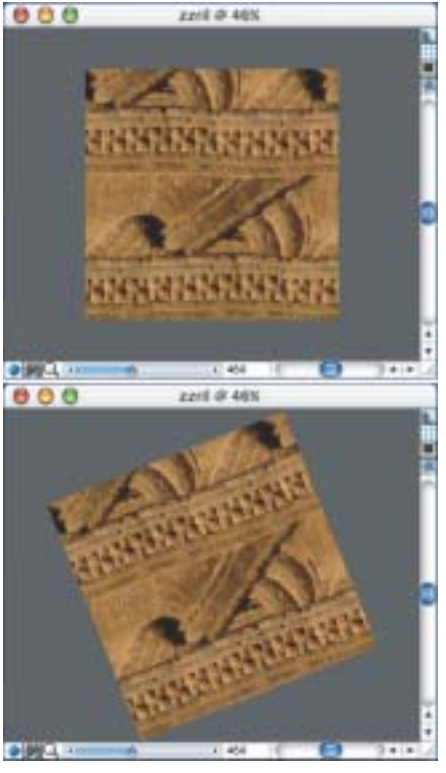
   El cursor cambia a una mano que señala.
2. Arrastre el cursor en la ventana del documento para girar la imagen.

   Mueva el cursor en el sentido de las manecillas del reloj para girar la imagen en este sentido. Mueva el cursor en sentido contrario a las manecillas del reloj para girar la imagen en este sentido.

   El nuevo ángulo de rotación aparece en la barra de propiedades.

Sugerencia

- *También puede girar una imagen si especifica un ángulo de rotación en la barra de propiedades.*



Gire un documento para que se ajuste a su forma natural de dibujar.

Para que una imagen vuelva a tener su orientación original

1. Active la herramienta Girar página .
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic una vez en la ventana del documento.
   - Haga doble clic en la herramienta Girar página.
   - Haga clic en el botón Restablecer de la barra de propiedades.

Para restringir el giro en incrementos de 90°

- Mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras gira.

Recorte de imágenes

Puede eliminar los bordes no deseados de la imagen con la herramienta Recortar. Puede ajustar la proporción de la imagen recortada y elegir mantener la proporción.

Para recortar una imagen

1. Haga clic en la herramienta Recortar de la caja de herramientas.
2. Arrastre en la imagen para definir el área rectangular que desea conservar.

   Puede ajustar el rectángulo arrastrando una esquina o cualquiera de los bordes.
3. Cuando esté listo para recortar, haga clic en el interior del rectángulo.

Para restringir la selección a un cuadrado

- Presione la tecla **Mayús** y arrastre mientras define el área rectangular con la herramienta Recortar.

Para ajustar la proporción de la imagen recortada

1. Haga clic en la herramienta Recortar de la caja de herramientas.
2. En la barra de propiedades, escriba los valores de proporción en los cuadros.

3 Si es necesario, active la casilla de verificación Proporción para mantener las proporciones al recortar la imagen.

Uso del modo de pantalla completa

El modo de pantalla completa permite ocultar el escritorio del PC o Mac y mostrar la ventana del documento sin las barras de desplazamiento. Cuando el modo de pantalla completa está activado, la ventana del documento aparece centrada sobre un fondo uniforme. Todas las opciones de Corel Painter, excepto los botones de la ventana del documento, funcionan al utilizar el modo de pantalla completa.

Para activar y desactivar el modo de pantalla completa

- Presione las teclas **Comando** + **M** (Mac OS) o **Ctrl** + **M** (Windows), o elija el menú **Ventana > Modo de pantalla (conmutador)**.

Sugerencia

- *Puede colocar la ventana de la imagen en cualquier parte de la pantalla manteniendo presionada la barra espaciadora y arrastrando con el ratón o con el lápiz gráfico.*

Información sobre el tamaño de la imagen

Puede utilizar la Paleta de información para comprobar el tamaño de la imagen. Si desea obtener más información, consulte “Paleta de información” en la página 21.

Redimensión del lienzo

Si desea obtener la misma imagen con otra escala, puede redimensionar el lienzo. También puede cambiar el tamaño del área de dibujo y recortar el lienzo.

Para redimensionar el lienzo

1 Elija el menú **Lienzo > Redimensionar**.

Corel Painter muestra el cuadro de diálogo Redimensionar, que contiene el ancho, la altura y la resolución actuales y nuevas.

2 Especifique un valor nuevo para el ancho, la altura y la resolución.

Si desea obtener más información sobre estos valores, consulte “Creación de nuevos documentos” en la página 38.

3 La opción Restringir tamaño de archivo permite elegir el modo de ajustar las dimensiones relativas a la resolución.

Cuando la opción Restringir tamaño de archivo está activada, puede cambiar la altura y el ancho de la imagen. La resolución cambiará según las nuevas dimensiones.

Cuando la opción Restringir tamaño de archivo está desactivada, puede cambiar la altura y el ancho sin tener en cuenta la resolución, y viceversa.

Si selecciona la unidad píxeles o porcentaje y especifica un valor, Corel Painter desactivará automáticamente la opción Restringir tamaño de archivo.

4 Haga clic en OK.

Para redimensionar el área de dibujo

1. Elija el menú **Lienzo > Tamaño del lienzo**.
2. En el cuadro de diálogo Tamaño del lienzo, especifique el número de píxeles que desea añadir a cualquiera de los lados del lienzo.

   Escriba valores negativos para reducir el tamaño del lienzo.

Para recortar el lienzo

1. Visualice la imagen con una escala que permita que se vea en su totalidad.
2. En la caja de herramientas, elija la herramienta Recortar .
3. Arrastre en la imagen para describir el área rectangular que desea conservar.
4. Ajuste el rectángulo arrastrando una esquina o cualquiera de los bordes.

   La barra de propiedades muestra el tamaño y la ubicación del rectángulo de recorte.

   Para restringir el rectángulo de recorte en una cierta proporción, especifique los valores para el ancho y la altura y active la opción Proporción de la barra de propiedades.
5. Haga clic en el interior del rectángulo para realizar la operación de recorte.

Uso de las reglas

Corel Painter permite mostrar u ocultar las reglas de la parte superior y del lateral izquierdo de la ventana del documento. Cada señal de la regla se conoce como marca y representa una unidad de medida. Puede configurar la unidad de medida en píxeles, centímetros, pulgadas, puntos o picas.

Conforme arrastra una imagen por la ventana del documento, las reglas se desplazan para mostrar la posición del lienzo en la ventana del documento. El origen del documento es la intersección de las marcas cero (0) de cada regla. El origen es, de forma predeterminada, la esquina superior izquierda del lienzo. Si cambia el origen, se restablece la ubicación de las marcas 0 de las reglas.

Para mostrar u ocultar las reglas

- Elija el menú **Lienzo > Reglas > Mostrar reglas** u **Ocultar reglas**.

Para configurar las unidades de las reglas

1. Elija el menú **Lienzo > Reglas > Opciones de regla** o mantenga presionada la tecla **Opción** (Mac OS) o **Alt** (Windows) y haga clic en la regla.
2. En el cuadro de diálogo Opciones de regla, elija una unidad de medida en el menú emergente Unidades de regla.

Para cambiar el origen

1. Haga clic en el cuadro situado en la intersección de las reglas (esquina superior izquierda de la ventana del documento).
2. Arrastre en diagonal en la ventana del documento.

   Aparecerá una cruz que marca el nuevo punto de origen.
3. Coloque la cruz y suelte el botón del ratón.

Los números de las reglas se actualizan para mostrar el nuevo origen como 0,0.

Para restaurar el origen

- Haga doble clic en el cuadro situado en la intersección de las reglas (esquina superior izquierda de la ventana del documento).

Uso de las guías

Las guías son líneas no imprimibles que aparecen sobre la imagen en la ventana del documento. Son muy útiles para alinear los elementos de la imagen.

Puede colocar las guías en cualquier posición de la ventana del documento y cambiarlas de posición o quitarlas con facilidad.

La opción Encajar en marcas de regla permite que las guías creadas se coloquen con precisión en las marcas.

Cada guía contiene, además, opciones que permiten cambiarles el color y bloquearlas para que no se puedan arrastrar.

Para mostrar u ocultar las guías

- Elija el menú **Lienzo > Guías > Mostrar guías** u **Ocultar guías**.

Para crear una guía

1. Muestre las reglas y las guías.
2. Haga clic en una regla en la posición donde desee colocar la guía.

   Aparecerá una guía en la ventana del documento y un marcador triangular en la regla.

Un triángulo negro marca la posición de la guía en la regla.

Para cambiar la posición de una guía

Realice una de las siguientes operaciones:

- Arrastre el marcador de la guía hasta cualquier punto de la regla.
- Haga doble clic en el marcador de la guía para mostrar el cuadro de diálogo Opciones de guía y escriba un valor en el campo Posición de la guía.

Para activar la opción Encajar en marcas de regla

- Elija el menú **Lienzo > Reglas > Encajar en marcas de regla**.

Para configurar el color de la guía

1. Haga doble clic en el marcador de la guía.
2. En el cuadro de diálogo Opciones de guía, haga clic en el cuadro Color de la Guía y elija un color.

   Para cambiar el color de todas las guías, active la opción “Los mismos colores para todas las guías”.

Para bloquear o desbloquear una guía

1 Haga doble clic en el marcador de la guía para mostrar el cuadro de diálogo Opciones de guía.

2 Active o desactive la opción Bloquear guía.

Para quitar una guía

- Arrastre el marcador de la guía fuera del borde de la ventana del documento.

Para quitar todas las guías

1 Haga doble clic en el marcador de la guía para mostrar el cuadro de diálogo Opciones de guía.

2 Haga clic en el botón Suprimir todas las guías.

Ajuste de la opción Encajar en guías

La opción Encajar en guías activa selecciones y operaciones con herramientas para "encajar" la imagen en una guía a una distancia máxima de 6 píxeles del cursor (o del borde).

Las siguientes operaciones respetan la opción Encajar en guías:

- Arrastrar con las herramientas Selección rectangular y Selección ovalada.
- Arrastrar con la herramienta Recortar.
- Dibujar líneas rectas con la herramienta Pincel.
- Hacer clic con la herramienta Pluma.
- Hacer clic con la herramienta Texto para crear un punto de entrada de texto.
- Hacer clic y arrastrar con las herramientas Bote de pintura y Lupa.
- Arrastrar formas y selecciones. Los bordes del contenido y el rectángulo de selección para las formas y selecciones se encajan en las guías. El cursor, independientemente de su posición en el objeto, también se encaja en la guía.
- Arrastrar los tiradores de las selecciones, formas y capas de referencia para transformarlos.
- Arrastrar con las herramientas Ajustador de selección y Ajustador de capas.

Para activar la opción Encajar en guías

- Elija el menú **Lienzo** > **Guías** > **Encajar en guías**.

  La opción está activada cuando hay una marca junto al elemento de menú.

Uso de la cuadrícula

Corel Painter proporciona una cuadrícula para ayudarle a realizar trazos con el pincel y crear formas. Puede configurar los tipos, el tamaño, el espesor de línea, el color y la transparencia de la cuadrícula. Asimismo, puede imprimir las líneas de la cuadrícula.

Cuadro de diálogo Opciones de cuadrícula

Para activar la cuadrícula

Realice una de las siguientes operaciones:

- Elija el menú **Lienzo > Cuadrícula > Mostrar cuadrícula**.
- Haga clic en el botón Activar/desactivar cuadrícula que se encuentra en el lateral derecho de la ventana de la imagen.

  A partir de este momento, la imagen contendrá una cuadrícula que no se imprimirá.

Para configurar las opciones de cuadrícula

1. Elija el menú **Lienzo > Cuadrícula > Opciones de cuadrícula**.
2. En el cuadro de diálogo Opciones de cuadrícula, elija un tipo de cuadrícula del menú emergente Tipo de cuadrícula.
3. Escriba un valor para Espaciado horizontal (distancia entre las líneas horizontales), Espaciado vertical (distancia entre las líneas verticales) y Espesor de línea.

   Las unidades de medida pueden ser píxeles, pulgadas, centímetros, puntos, picas, columnas (5 cm de ancho) o porcentaje.
4. Haga clic en el cuadro Color de cuadrícula para configurar el color de las líneas de la cuadrícula.
5. Haga clic en el cuadro de color Fondo para configurar el color de fondo de la cuadrícula.

Para imprimir las líneas de la cuadrícula

- Elija el menú **Efectos > Esotérico > Papel de cuadrícula**.

Ajuste de la opción Encajar en cuadrícula

La opción Encajar en cuadrícula activa algunas operaciones con herramientas para “encajar” la imagen en una cuadrícula a una distancia máxima de 6 píxeles del cursor.

Las siguientes herramientas respetan la opción Encajar en cuadrícula:

- Pluma
- Selección de forma
- Convertir punto
- Texto

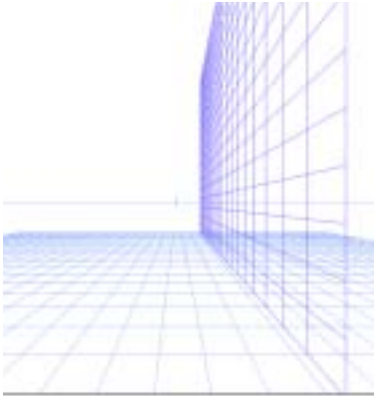
Para activar la opción Encajar en cuadrícula

- Elija el menú **Lienzo > Cuadrícula > Encajar en cuadrícula**.

  La opción está activada cuando hay una marca junto al elemento de menú.

Uso de la cuadrícula de perspectiva

Corel Painter proporciona cuadrículas de perspectiva como guía para la creación de imágenes tridimensionales. Las cuadrículas de perspectiva son un conjunto de líneas no imprimibles que convergen en un solo punto de fuga. En Corel Painter puede configurar el tipo, color de línea y espaciado de la cuadrícula de perspectiva. Puede modificar la ubicación del plano vertical y del horizonte mediante la herramienta Cuadrícula de perspectiva. Puede abrir cualquier conjunto de opciones de cuadrícula que cree o modifique y utilizarlo en otro dibujo.



Utilice las líneas de la cuadrícula de perspectiva para crear imágenes 3D.

Para activar u ocultar la cuadrícula de perspectiva predeterminada

- Cuando tenga una imagen abierta, elija el menú **Lienzo > Cuadrícula de perspectiva > Mostrar cuadrícula** u **Ocultar cuadrícula**.

Para crear una nueva cuadrícula de perspectiva

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Cuadrícula de perspectiva .
2. En la barra de propiedades, haga clic en el botón Añadir preestablecido que se encuentra junto al menú emergente Preestablecidos.
3. En el cuadro de diálogo Guardar preestablecido, escriba un nombre en el cuadro Guardar como.
4. Active las casillas de verificación de las cuadrículas que desea ver.
5. Elija un color para las cuadrículas horizontal y vertical en los cuadros de color.
6. Escriba un valor en el cuadro Espaciado.

Sugerencia

- *Para restablecer los valores predeterminados de la cuadrícula de perspectiva cuando lo desee, haga clic en el botón Restablecer de la barra de propiedades.*

Para abrir una cuadrícula de perspectiva

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Cuadrícula de perspectiva.

2 En la barra de propiedades, elija una cuadrícula del menú emergente Preestablecidos.

Para eliminar una cuadrícula preestablecida

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Cuadrícula de perspectiva.

2 En la barra de propiedades, elija una opción del menú emergente Tipo de cuadrícula.

3 Haga clic en el botón Eliminar preestablecido.

Desaparecerá el tipo de cuadrícula.

Para ajustar las líneas de la cuadrícula de perspectiva

1 Elija **Lienzo > Cuadrícula de perspectiva > Mostrar cuadrícula**.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Cuadrícula de perspectiva.

3 Para mover la cuadrícula del plano horizontal, sitúe el cursor sobre el borde más cercano de la cuadrícula del plano horizontal.

El cursor se convierte en una flecha de dos puntas.

4 Arrastre el cursor para mover la cuadrícula del plano horizontal hacia arriba o hacia abajo.

5 Para mover la cuadrícula del plano vertical, sitúe el cursor sobre el borde más cercano de la cuadrícula del plano vertical.

El cursor se convierte en una flecha de dos puntas.

6 Arrastre el cursor para mover la cuadrícula del plano vertical hacia la izquierda o hacia la derecha.

Características de arrastrar y colocar

Arrastre entre documentos

Puede copiar selecciones y capas entre documentos de Corel Painter arrastrándolas de una ventana a otra. Cuando arrastra una selección a una nueva ventana de documento, Corel Painter convierte automáticamente la selección en una capa. Si arrastra una capa a un nuevo documento, la capa conserva sus propiedades originales.

Arrastre entre programas (Mac OS)

Corel Painter admite las funciones de arrastrar y colocar entre aplicaciones de Mac OS. Ésta puede ser una forma rápida y cómoda de adquirir o exportar imágenes.

En Mac OS puede arrastrar archivos de Photoshop directamente a Corel Painter.

Las imágenes ráster que arrastre a una ventana de un documento de Corel Painter se convertirán en capas. Puede arrastrar un archivo PICT de Finder a un documento de Corel Painter. La imagen PICT se convierte en una capa.

Asimismo, puede arrastrar capas a otra aplicación fuera de Corel Painter o a Finder; las imágenes exportadas están en formato PICT, admitido por la mayoría de las aplicaciones. Al arrastrar uno de estos objetos fuera de la aplicación, se rasterizará automáticamente una forma o capa dinámica (con la configuración actual) para convertirse al formato PICT.

Nota

- *Aunque la plataforma Windows no admite las operaciones de arrastrar y colocar entre programas, Mac OS y Windows permiten copiar y pegar entre Corel Painter y otros programas.*

Almacenamiento de archivos

Corel Painter proporciona varias opciones para guardar archivos.

Para guardar un archivo con el formato actual

- Elija el menú **Archivo > Guardar**.

Para guardar un archivo con un nombre o formato diferentes

1. Elija el menú **Archivo > Guardar como**.
2. En el cuadro de diálogo Guardar imagen como, utilice los controles para especificar el nombre de archivo, la ubicación y el formato.

Almacenamiento de archivos RIF

RIF es el formato nativo de Corel Painter, que contiene información especial sobre el documento. Por ejemplo, los archivos RIF conservan las capas para que pueda volver al archivo y acceder de nuevo a ellas.

Es recomendable guardar siempre los archivos, en primer lugar, con el formato RIF. Tome los archivos RIF como archivos de "operación en curso". Cuando un archivo esté listo para su producción, guárdelo con los formatos GIF, JPEG, CMYK, TIF u otro formato.

Corel Painter permite comprimir los archivos y ahorrar espacio en el disco con un método de compresión sin pérdida de datos.

Si guarda un archivo con el formato RIF, no active la opción Sin compresión para minimizar el tamaño del archivo en el disco duro.

Almacenamiento de archivos JPEG

Corel Painter admite el formato de archivo JPEG. Gracias a su pequeño tamaño de archivo y a su alta calidad, JPEG se utiliza habitualmente para transmitir archivos a través de un módem. A diferencia del formato GIF, JPEG muestra una gama completa de colores.

JPEG permite comprimir el archivo con una escala de Aceptable a Excelente, donde la calidad es directamente proporcional al tamaño del archivo. Esta configuración de calidad le permitirá lograr índices de compresión desde inferiores a 10:1 hasta superiores a 100:1. JPEG es un formato de archivo "con pérdidas", lo que significa que un archivo JPEG descomprimido no será exactamente igual, píxel por píxel, al original. Sin embargo, una configuración de calidad más alta debe lograr resultados visualmente satisfactorios, ya que el algoritmo JPEG tiene en cuenta la sensibilidad del ojo a diferentes colores.

Puede asignar una URL a las capas y a las imágenes colocadas y, a continuación, guardar el archivo en formato GIF o JPEG para producir un mapa de imágenes. Si desea obtener más información, consulte “Asignación de imágenes de lado cliente” en la página 457.

Si guarda un archivo en formato JPEG, Corel Painter mostrará el cuadro de diálogo JPEG, que contiene las siguientes opciones:

- Las opciones de Calidad de la imagen JPEG, Excelente, Alta, Buena y Aceptable, permiten configurar la compresión del archivo en una escala de Excelente a Aceptable.

  La opción Excelente es la que menos comprime pero la que conserva más datos. La opción Aceptable es la que más comprime pero es la que pierde más datos.
- El regulador Calidad ajusta la calidad.
- El regulador Suavidad aplica suavidad a toda la imagen. Es muy útil cuando se utiliza la opción Aceptable para desenfocar los bordes de las imperfecciones de los archivos JPEG. El valor predeterminado es 0. Tenga en cuenta que, si utiliza una configuración de suavidad alta, puede hacer que la imagen se desenfoque.
- La ventana de previsualización JPEG muestra los cambios que realiza en la imagen conforme trabaja.
- La opción JPEG progresivo crea un archivo JPEG progresivo. El formato progresivo es útil si utiliza un archivo de la Web. Como su propio nombre indica, el formato progresivo muestra una imagen por etapas, como una serie de escaneados, mientras se descarga el archivo. El primer escaneado es una imagen de baja calidad; los siguientes tienen una calidad superior. Esto permite al usuario ver toda la imagen con gran rapidez.
- Con las Opciones HTML de asignación de imágenes, Archivo NCSA (National Center for Supercomputing Applications), Archivo CERN (Conseil Europeén pour la Recherche Nucléaire) y Archivo HTML, puede generar un mapa de imágenes. Utilice las opciones Archivo NCSA o Archivo CERN para generar un mapa de imágenes del servidor. Utilice la opción Archivo HTML para generar un mapa de imágenes de lado cliente.

  Consulte “Mapas de imágenes” en la página 456, si desea obtener más información sobre los tipos de mapas de imágenes.

Es recomendable no descomprimir y volver a comprimir varias veces el mismo archivo. Aunque JPEG puede comprimir y eliminar datos obvios o no visibles, la degradación de los datos puede afectar al estado del archivo.

Cuando un archivo pierde una cantidad importante de datos, pueden aparecer patrones de bloqueo en algunas áreas de la imagen. Si intenta utilizar la característica Aplicar

textura de superficie en un archivo JPEG, es posible que acentúe los patrones de bloqueo.

Almacenamiento de archivos GIF

Corel Painter permite guardar documentos con el formato de archivo GIF. Éste es un formato de archivo de 8 bits (o menos) que se utiliza normalmente para mostrar gráficos en la Web.

Si guarda un archivo con el formato GIF, puede elegir de 4 a 256 colores. Puede elegir el modo en que se mostrarán los colores y la parte de la imagen que será transparente.

Asimismo, si desea que todos los colores coincidan con los de la paleta de colores actual, puede utilizar la opción Paleta de colores. Esta opción utiliza los colores de la paleta para la tabla de colores del archivo GIF. Esto puede ser útil para trabajar en Web, especialmente si desea restringir los colores a una determinada paleta de colores o controlar el número de colores de una página Web y, por tanto, el tamaño del archivo de imagen. La paleta de colores predeterminada en Corel Painter es una paleta de colores válida para Web que se asigna a la paleta de colores predeterminada de Netscape Navigator®.

El Método de color determina el modo en que se convertirá el documento de 24 bits de Corel Painter al número de colores limitados que utiliza el formato GIF. Si elige Seleccionar color más cercano, Corel Painter toma el color más cercano de cada píxel. Si selecciona Generar colores más precisos, Corel Painter aplicará un patrón a los colores elegidos para generar un resultado más preciso y menos definido.

Corel Painter también puede guardar una secuencia de fotogramas como archivo de animación GIF. Si desea obtener más información, consulte “Creación de archivos GIF animados” en la página 461.

Si desea que la imagen tenga transparencia, haga clic en la casilla de verificación que se encuentra junto a la opción Producir transparencia. La mayoría de los programas que muestran archivos GIF admiten la transparencia pero, para aquellos que no la admitan, deberá especificar el color del área “transparente”. Si va a mostrar su imagen en World Wide Web, haga clic en la opción Transparencia como gris WWW. Si desea elegir el color de fondo de la página Web, haga clic en el botón de opción de Transparencia como color secundario.

En programas que admitan la transparencia, la selección determinará qué áreas son transparentes y cuáles no. El regulador Umbral determina el valor de la selección (máscara cargada) que pasará a ser transparente. En la ventana de previsualización del cuadro de diálogo puede ver cómo el regulador Umbral afecta a la transparencia de la imagen. La transparencia se muestra en la ventana de previsualización mediante un enrejado rectangular. Puede cambiar entre la ventana Previsualización y Opciones de guardar como GIF para conseguir exactamente el resultado deseado. Active la casilla de

verificación que se encuentra junto a Fotogramas entrelazados si la imagen se va a mostrar en una página Web.

Si desea obtener más información sobre cómo crear máscaras, consulte “Uso de selecciones” en la página 229.

Almacenamiento de archivos RGB TIF y CYMK TIF

TIFF facilita los intercambios entre las aplicaciones y las plataformas. Es un formato de imágenes en mapa de bits ampliamente admitido que permite guardar archivos con información de progresión de color CMYK o RGB. Si guarda un archivo como CMYK TIF, Corel Painter crea una separación del color que se puede utilizar posteriormente para imprimir en colores de cuatricromía.

Cómo guardar archivos de Adobe Photoshop

Corel Painter puede guardar archivos en formato de Adobe Photoshop. Para que la compatibilidad sea óptima, las formas se rasterizan y las máscaras se colocan en canales.

Cuando guarda el archivo, puede elegir entre las opciones RGB y CMYK, al igual que cuando guarda archivos TIFF.

Almacenamiento de archivos Encapsulated PostScript (EPS)

En Corel Painter, los archivos Encapsulated PostScript® (EPS) se ajustan al formato Desktop Color Separation (DCS) 2.0 (formato de archivo EPS-DCS 5). Aunque Corel Painter guarda archivos con formato EPS-DCS, no puede leerlos. Si desea guardar una imagen con el formato EPS-DCS, es recomendable que la guarde primero con otro formato y, de esta forma, tendrá una copia que se podrá volver a abrir en Corel Painter.

Cuando guarda una imagen con el formato EPS-DCS y la previsualización de salida está activada, Corel Painter utiliza el perfil ICC (International Color Consortium) cargado para preparar los archivos de separación. Si está utilizando el perfil ICC de Hexachrome®, Corel Painter prepara seis archivos de separación (cian, magenta, amarillo, verde, naranja y negro). Si desea obtener más información sobre la previsualización de salida y la administración del color, consulte “Impresión” en la página 501.

Aunque es posible guardar las imágenes como separaciones CMYK EPS, Corel Painter no puede abrir ni editar archivos CMYK.

Si guarda un archivo con el formato EPS-DCS, Corel Painter abrirá el cuadro de diálogo Opciones de guardar EPS, que contiene las siguientes opciones:

- **Hexadecimales (ASCII)**: proporciona otro método para almacenar información PostScript. En algunos programas de diseño de páginas, es necesario que esta opción esté activada. Cuando guarda con esta opción, los archivos duplican su tamaño.
- **Opciones de previsualización** (Sin previsualización, Previsualización en blanco y negro y Previsualización en color): especifican si se van a guardar los

datos de previsualización y con qué formato. El archivo de previsualización resultante es un archivo de baja resolución (72 ppp).

Si la impresora láser es antigua, deberá utilizar la previsualización en blanco y negro para imprimir estos archivos. Aunque la previsualización sea en blanco y negro, la información sobre el color no varía.

Recuperación del trabajo perdido

¿Cómo puede recuperar el trabajo perdido en un archivo de imagen dañado? Cuando trabaja con sistemas informáticos, algunas veces suceden imprevistos que pueden hacer que los archivos se dañen. ¿No tiene una copia de seguridad? ¿Ha perdido todo el trabajo? ¿Es necesario volver a crear toda la imagen?

Quizá no. Existe una forma de intentar recuperar el trabajo perdido. Corel Painter graba todas las acciones en el Guión actual. Si Corel Painter se apaga y se reinicia *en un período de 24 horas*, el guión antiguo seguirá estando disponible, se guardará como "{fecha}{hora}" y se iniciará un nuevo guión actual. De forma predeterminada, los datos de los guiones se guardan durante un día, pero puede restablecer un período de tiempo más largo en Preferencias generales.

Los guiones con fecha se pueden utilizar para reproducir acciones con vistas a volver a recuperar el trabajo perdido o a crear guiones para películas. Además, puede utilizar la Lista de guiones para cortar y pegar las partes del guión con fecha que le sean útiles. Sólo deberá abrir el guión con fecha, eliminar las últimas opciones y, a continuación, reproducir el guión para volver a crear el trabajo e intentar guardar de nuevo el archivo.

Si desea obtener más información, consulte "Creación de guiones" en la página 467.

Cómo cerrar documentos y salir de la aplicación

Para cerrar un documento

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - Haga clic en el cuadro de cierre de la ventana actual.
  - Elija el menú **Archivo > Cerrar**.
  - Presione las teclas **Comando + W** (Mac OS) o **Ctrl + W** (Windows).

Para salir de Corel Painter

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - (Mac OS) Elija el menú **Corel Painter 8 > Salir de Corel Painter 8**.
  - (Windows) Elija el menú **Archivo > Salir**.

Sugerencia

- *También puede salir de Corel Painter presionando las teclas Comando + Q (Mac OS) o Ctrl + Q (Windows).*

Configuración de preferencias

Corel Painter contiene varios cuadros de diálogo de preferencias: General, Presión y velocidad del pincel, Teclas personalizadas, Deshacer, Formas, Internet, Guardar, Sistema operativo (Windows) y Paletas.

Utilice el cuadro de diálogo Preferencias generales para personalizar la aplicación.

Preferencias generales

Para acceder a las Preferencias generales

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - (Mac OS) Elija el menú **Corel Painter 8 > Preferencias > General**.
  - (Windows) Elija el menú **Edición > Preferencias > General**.

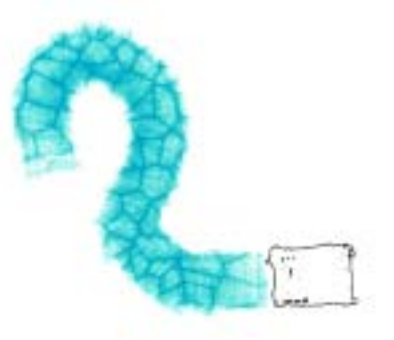
Sugerencia

- *Para cambiar otras preferencias antes de cerrar el cuadro de diálogo Preferencias, elija otro tipo de preferencias del menú emergente.*

Configuración del cursor

Corel Painter ofrece varias opciones para cambiar el aspecto del cursor.

- Para elegir entre un cursor en forma de pincel y otro de un solo píxel, active la opción correspondiente en el área Cursor de dibujo.
- Para determinar la dirección en la que apunta el cursor (en función del diseño y de las preferencias), haga clic en la opción adecuada del área Orientación. Esta opción sólo está disponible para el tipo de cursor Pincel.
- Para que el cursor muestre la forma y el tamaño del pincel, active la opción Mostrar forma de pincel. Gracias a esta opción el cursor ofrece de forma inmediata información visual sobre la forma y el tamaño del pincel seleccionado.



Si se utiliza un pincel y la opción "Mostrar forma de pincel" está activada, el cursor muestra la forma del pincel.

Configuración de las bibliotecas predeterminadas

Corel Painter proporciona bibliotecas estándar que contienen estilos, granos de papel, selecciones, capas y paletas de colores. La sección Bibliotecas del cuadro de diálogo Preferencias generales permite seleccionar las bibliotecas que aparecerán de forma predeterminada.

Para configurar las bibliotecas predeterminadas

- Escriba los nombres de archivo de las bibliotecas en los campos de texto Estilos, Papeles, Selecciones, Capas y Paleta de colores.

Nota

- *Las bibliotecas predeterminadas deben estar en la carpeta Corel Painter.*

Almacenamiento automático de guiones

Cuando crea una imagen, Corel Painter graba todas las operaciones que realiza. Esta grabación se denomina guión de fondo y se guarda en la paleta Guiones.

La preferencia Guardar automáticamente guiones durante (x días) controla el tiempo que Corel Painter conserva los guiones de fondo antes de suprimirlos. En el campo de texto, escriba el número de días que desea que Corel Painter guarde los guiones de fondo.

Si desea obtener más información sobre la creación y el uso de los guiones, consulte “Creación de guiones” en la página 467.

Incremento de tamaño de pincel

La preferencia Incremento de tamaño de pincel permite configurar el valor del incremento en píxeles.

Incremento de lupa

La preferencia Incremento de lupa permite configurar el porcentaje de aumento de la lupa.

Volumen de archivo temporal

Al elegir el volumen de archivo temporal, se selecciona el volumen de disco en el que Corel Painter colocará su archivo temporal y usará para acceder a la memoria virtual. Elija el nombre del volumen (Mac OS) o la letra (Windows) en el menú emergente Volumen de archivo temporal.

Unidades

La preferencia Unidades permite elegir las unidades de medida que utilizan los diferentes reguladores y otras opciones de medida de la aplicación.

Preferencia de clon

Cuando clona una imagen, Corel Painter utiliza la información del color del original conforme rellena el clon. Si desea que Corel Painter muestre la parte del original que está clonando, active la casilla que se encuentra junto a la opción Indicar origen de clon con una cruz al clonar.

Establecer visualizaciones reducidas utilizando el promedio de área

Si visualiza una imagen con un tamaño inferior al 100%, el dibujo en la pantalla será más rápido si no activa esta casilla y más lento, pero más preciso, si la activa.

Mostrar aviso al dibujar fuera de la selección

Si activa esta casilla, aparecerá un aviso cuando dibuje fuera de la selección.

Mostrar diálogo Efectuar antes de convertir a capa

Active esta casilla de verificación si desea volver a incluir el cuadro de diálogo Efectuar tras seleccionar el botón No preguntar de nuevo correspondiente al diálogo mencionado.

Preferencias de presión y velocidad del pincel

Cuando dibuja con los medios tradicionales, la presión que ejerce con una herramienta determina la densidad y el ancho de los trazos. Si utiliza un lápiz gráfico sensible a la presión con Corel Painter, obtendrá el mismo tipo de control. Cada autor ejerce un nivel de presión y fuerza diferente sobre los trazos. La preferencia Presión y velocidad del pincel permite que Corel Painter se ajuste a la fuerza de sus trazos. Esto es especialmente útil para aquellos autores que realicen toques ligeros. Si un toque ligero no aplica color al lienzo, deberá utilizar Presión y velocidad del pincel para aumentar la sensibilidad.

También podrá cambiar la presión y la velocidad del pincel entre las diferentes fases de un proyecto. Puede utilizar un toque ligero al esbozar con una variante de estilo lápiz y, a continuación, establecer más presión al cambiar a la variante Óleo untuoso.

Corel Painter guarda la opción Presión y velocidad del pincel entre sesiones, por lo que la sensibilidad que establezca será la predeterminada la próxima vez que abra la aplicación.

Para configurar la presión y velocidad del pincel

1. Realice una de las siguientes operaciones:
   - (Mac OS) Elija el menú **Corel Painter 8 > Preferencias > Presión y velocidad del pincel**.
   - (Windows) Elija el menú **Edición > Preferencias > Presión y velocidad del pincel**.
2. Arrastre en el bloc de notas con un trazo “normal”.

   Utilice la presión y velocidad que prefiera al dibujar o pintar. Para ajustes específicos, puede mover los reguladores.

Utilice el cuadro de diálogo Preferencias de presión y velocidad del pincel para personalizar el modo en que Corel Painter responde a la presión y velocidad del lápiz gráfico.

Personalización de las preferencias de teclas

Corel Painter permite asignar opciones a las teclas de función del teclado (teclas F). De esta forma, ahorrará tiempo al tener acceso inmediato a las opciones más utilizadas. Si utiliza la tecla Mayús con las teclas de función, duplicará el número de opciones que puede utilizar.

Para asignar opciones a las teclas de función

1. Realice una de las siguientes operaciones:
   - (Mac OS) Elija el menú **Corel Painter 8 > Preferencias > Teclas personalizadas**.
   - (Windows) Elija el menú **Edición > Preferencias > Teclas personalizadas**.
2. Elija la tecla de función del menú que desea utilizar.
3. Si desea utilizar la tecla Mayús en combinación con las teclas de función, active la casilla de verificación Mayús.

   Función actual muestra la opción que se ha asignado a la tecla.
4. Elija la opción que desee de un menú principal o del menú de una paleta.

   Nueva función muestra la opción seleccionada.
5. Haga clic en Configurar para asignar esta opción a la tecla seleccionada.
6. Repita los pasos del 2 al 6 con cada una de las teclas que desea configurar.
7. Cuando termine, haga clic en OK.

Sugerencia

- *Haga clic en Resumen para obtener una lista de las teclas de función que se han asignado.*

Preferencias de Deshacer

Esta opción permite deshacer y rehacer hasta 32 niveles de cambios. Corel Painter establece 32 niveles como valor predeterminado.

Los niveles de deshacer se aplican en los documentos abiertos. Cuando se establecen los cinco niveles, si tiene dos documentos abiertos y ha deshecho tres operaciones en el primer documento, sólo podrá deshacer dos operaciones en el segundo documento.

Esta función puede utilizar una cantidad importante de espacio en el disco. Si realiza varias operaciones en toda la imagen, deberá guardar la imagen completa en cada uno de los pasos que deshaga.

Para configurar niveles de deshacer

1 Realice una de las siguientes operaciones:
   - (Mac OS) Elija el menú **Corel Painter 8 > Preferencias > Deshacer**.
   - (Windows) Elija el menú **Edición > Preferencias > Deshacer**.
2 Escriba un número entre 1 y 32 en el cuadro.

Preferencias de Formas

Puede configurar el trazo y el relleno predeterminados en el cuadro de diálogo Preferencias de Formas. Esta configuración se aplicará a las nuevas formas que cree.

Si activa Agrandar tiradores, los tiradores de control de la curva Bézier se agrandarán. Puede que le sea más fácil trabajar con los tiradores de mayor tamaño.

También puede especificar colores para la tangente, el punto y el contorno.

Para cambiar las preferencias de forma

1 Realice una de las siguientes operaciones:
   - (Mac OS) Elija el menú **Corel Painter 8 > Preferencias > Formas**.
   - (Windows) Elija el menú **Edición > Preferencias > Formas**.
2 Seleccione sus preferencias de las siguientes opciones:
   - **Opciones de dibujo**: controla el modo en que Corel Painter muestra las formas conforme se crean (Al dibujar) y cuando se cierra un trayecto de forma (Al cerrar). La configuración predeterminada es Al dibujar: Trazo en el color actual y Al cerrar: Relleno en el color actual.
   - **Agrandar tiradores**: controla el tamaño de los tiradores de los puntos de anclaje y de las tangentes de dirección. Esto puede facilitar la tarea de agarrar y arrastrar. Si desea puntos grandes, active esta opción.
   - **Color de contorno**: controla el color de los trayectos del contorno de las formas. Haga doble clic en el cuadro de color para cambiar el color.
   - **Color de punto seleccionado**: controla el color de los puntos de anclaje seleccionados (los puntos de anclaje que no se han seleccionado aparecen "vacíos"). Haga doble clic en el cuadro de color para cambiar el color.
   - **Color de media tangente**: controla el color de las tangentes de control y de los tiradores. Haga doble clic en el cuadro de color para cambiar el color.

Preferencias de Internet

Corel Painter trabaja en estrecha relación con el explorador Web para que pueda aprovechar los recursos en Internet. Tanto si utiliza Netscape Navigator como Microsoft® Internet Explorer u otro explorador, puede iniciarlo desde Corel Painter.

El explorador le llevará directamente a la URL especificada en el cuadro de diálogo Preferencias de Internet. Esto agiliza el acceso a la ayuda del programa, la asistencia técnica, otras bibliotecas y materiales.

El nivel de memoria del sistema puede limitar la capacidad de ejecutar Corel Painter y el explorador al mismo tiempo. Si desea obtener más información, consulte “Uso de memoria física” en la página 64.

El programa de instalación de Corel Painter deberá poder ubicar y enlazar al explorador automáticamente. Sin embargo, en algunos casos deberá seleccionar manualmente el explorador. Por ejemplo, deberá hacerlo si dispone de más de un navegador.

Para cambiar la URL predeterminada

1. Realice una de las siguientes operaciones:
   - (Mac OS) Elija el menú **Corel Painter 8 > Preferencias > Internet**.
   - (Windows) Elija el menú **Edición > Preferencias > Internet**.
2. Escriba una nueva URL en el campo URL de exploración de bibliotecas predeterminadas.

Almacenamiento de las preferencias

Puede configurar automáticamente las preferencias de espacio de color que se preguntan al guardar archivos de manera que no sea necesario elegir un espacio de color cada vez que se guarda un archivo.

Sólo en Mac OS, Corel Painter permite seleccionar las preferencias de las extensiones de los archivos.

Para configurar las preferencias de las preguntas sobre el espacio de color

1. Realice una de las siguientes operaciones:
   - (Mac OS) Elija el menú **Corel Painter 8 > Preferencias > Guardar**.
   - (Windows) Elija el menú **Edición > Preferencias > Guardar**.
2. Elija una de las siguientes opciones en los menús emergentes TIFF y PSD:
   - RGB: guarda los archivos automáticamente como RGB.
   - CMYK: guarda los archivos automáticamente como CMYK.
   - Preguntar al guardar: solicita que se elija un espacio de color cada vez que se guarda un archivo.

Para configurar las preferencias de extensiones de archivos (Mac OS)

1. Elija el menú **Corel Painter 8 > Preferencias > Guardar**.
2. Elija una de las siguientes opciones del menú emergente Añadir:
   - Siempre: añade siempre la extensión de archivo adecuada al guardar.
   - Nunca: no añade nunca la extensión de archivo al guardar.

- Preguntar al guardar: solicita que seleccione si desea añadir una extensión de archivo al guardar.

Preferencias de sistema operativo (Windows)

Los PC que ejecutan Windows disponen de algunas opciones adicionales.

Para acceder a las preferencias de Sistema operativo

- Elija el menú **Edición > Preferencias > Sistema operativo**.

Configuración del explorador para reconocer los recursos de software

El explorador se debe configurar para reconocer los archivos de Corel Painter y es necesario indicarle lo que debe hacer con ellos.

Esto deberá realizarlo en el explorador. Consulte la documentación del explorador si desea obtener más información.

Uso de memoria física

Para obtener un mayor rendimiento, elija Memoria máxima para Painter en la página de Preferencias de Sistema operativo y ejecute Corel Painter sin ejecutar ningún otro programa en segundo plano. Si selecciona Mitad de la memoria para Painter en la página de Preferencias de Sistema operativo, podrá ejecutar Corel Painter de forma más eficiente mientras se ejecutan otras aplicaciones de Windows.

Opciones de impresión

Liberar más memoria para Imprimir aumentará la velocidad de impresión escribiendo la imagen activa en el disco, lo que aumentará la cantidad de memoria disponible para el controlador y el administrador de impresión.

Desactivar impresión de banda desactiva la impresión de banda en los dispositivos que la admiten. Es posible que desactivar la impresión de banda sea útil para algunas impresoras PostScript, pero afectará negativamente al rendimiento de algunas impresoras de mapas de bits, como las impresoras Hewlett-Packard® DeskJet®. La mayoría de las impresoras de matriz de puntos serán más rápidas si no activa Desactivar impresión de banda. Si tiene problemas al imprimir en orientación horizontal, deberá desactivar la impresión de banda activando el botón de opción del cuadro de diálogo.

Opciones de visualización

Si el controlador de visualización de vídeo está configurado en colores de 16 bits, pueden producirse algunas irregularidades en el color de la pantalla al utilizar Corel Painter. Si activa la opción No utilizar mapas de bits dependientes, este problema se corregirá en la mayoría de las pantallas de vídeo con color de 16 bits. Si no está utilizando color de 16 bits, esta casilla de verificación no afectará al sistema.

Paletas

Las paletas se han rediseñado para Corel Painter, lo que permite un mayor control para encajarlas y agruparlas.

Para cambiar el comportamiento de las paletas

1. Realice una de las siguientes operaciones:
   - (Mac OS) Elija el menú **Corel Painter 8 > Preferencias > Paletas**.
   - (Windows) Elija el menú **Edición > Preferencias > Paletas**.
2. Elija sus preferencias de las siguientes opciones:
   - Autodesplazamiento: permite desplazarse automáticamente por una paleta con muchos elementos.
   - Nivel de ajuste: establece la posición en la que se acoplan las paletas en relación con otros elementos de la interfaz de usuario.
   - Tolerancia de ajuste: establece la distancia mínima, en píxeles, entre la paleta y otros elementos de la interfaz de usuario antes del acoplamiento.

Uso de dos monitores

La interfaz de usuario de Corel Painter se puede mostrar en dos o más monitores. Puede arrastrar cualquier paleta de Corel Painter, así como la barra de propiedades y la caja de herramientas a cualquier monitor. Sin embargo, cada paleta se debe mostrar siempre en un solo monitor.

Si una paleta se encuentra entre dos monitores, se ajustará automáticamente al borde vertical más cercano del monitor que contenga la mayor parte de ésta. Si la paleta se encuentra igualmente distribuida entre los dos monitores, se ajustará automáticamente al borde vertical del monitor izquierdo.

Para obtener un mayor rendimiento, compruebe que ambos monitores tienen la misma resolución. En Windows, debe ampliar la ventana de la aplicación para colocarla en ambos monitores y, a continuación, volver a diseñar el espacio de trabajo.

Si desea obtener más información sobre la configuración del sistema para utilizar dos o más monitores, consulte la documentación del sistema operativo.

Uso de filtros

Los filtros son módulos de software que aumentan las capacidades de Corel Painter. Muchos filtros se suministran con Corel Painter y se instalan automáticamente en la carpeta **Corel Painter > Filtros**. Puede adquirir otros filtros de efectos especiales de otros desarrolladores de software.

Corel Painter ofrece las siguientes opciones relacionadas con los filtros:

- **Filtros de efectos**: ofrecen efectos especiales para imágenes ráster. Puede acceder a los filtros disponibles en la parte inferior del menú Efectos, bajo los efectos estándar.

La mayoría de los filtros compatibles con Photoshop se pueden utilizar en Corel Painter; sin embargo, hay algunas excepciones. Por ejemplo, debido a que Corel Painter es un programa basado en RGB, no puede ejecutar filtros que sean específicos de los modos CMYK o escala de grises. Consulte al fabricante para saber si un filtro es compatible con Corel Painter.

- **Filtros de estilo**: aumentan la potencia de la herramienta Pincel.
- **Filtros dinámicos**: se diferencian de otros filtros de efectos en que puede volver a acceder a los controles y cambiar las opciones del efecto en cualquier momento.
- **Adquirir filtros**: admite la adquisición de imágenes de dispositivos externos (como escáneres o cámaras digitales) y de formatos de archivo que no se incluyen en la aplicación.
- **Exportar filtros**: exporta los datos de la imagen y admite dispositivos de salida especiales. Por ejemplo, numerosas impresoras de sublimación de tinta de impresión calidad fotográfica incluyen módulos de exportación que ofrecen un mejor control sobre la calidad de salida que las interfaces de impresión estándar.

Nota

- *Mac OS: los filtros de otros fabricantes que no se hayan diseñado para la arquitectura PowerPC® nativa no funcionarán en Corel Painter.*

Instalación de filtros

La ubicación de la instalación de un módulo de filtro depende del tipo de filtro.

Los filtros de estilo y los filtros dinámicos son específicos de Corel Painter y deben estar en una ubicación específica de la carpeta **Corel Painter > Filtros**. Los filtros de estilo estándar y los filtros dinámicos de Corel Painter se instalan automáticamente en la ubicación correcta. Sin embargo, si desea instalar nuevos filtros de estilo y módulos de filtros dinámicos, deberá colocarlos manualmente en la ubicación correcta.

Numerosas aplicaciones de software utilizan otros módulos de filtros y pueden estar en cualquier ubicación del Mac. Para que Corel Painter acceda a estos filtros, deberá colocar un alias (Mac OS) o acceso directo (Windows) en la carpeta origen en la carpeta **Corel Painter > Filtros**. Durante el inicio, Corel Painter utiliza el alias o acceso directo para cargar los filtros.

Para instalar un nuevo filtro de estilo

1. Arrastre el módulo del filtro de estilo a la carpeta **Corel Painter > Filtros**.
2. Si Corel Painter se está ejecutando, reinícielo para activar el nuevo filtro.

Para instalar un nuevo filtro dinámico

1. Arrastre el módulo del filtro dinámico a la carpeta **Corel Painter > Filtros**.
2. Si Corel Painter se está ejecutando, reinícielo para activar el nuevo filtro.

Para adquirir, exportar o instalar un filtro de efectos

1 Siga las instrucciones de instalación facilitadas por el fabricante del filtro.

Puede instalar filtros en cualquier ubicación del Mac, en la carpeta de Corel Painter, en una carpeta de filtros genérica del disco duro o en otra ubicación.

2 Si ha instalado el filtro en la carpeta **Corel Painter > Filtros**, Corel Painter lo cargará automáticamente durante el inicio de la aplicación.

3 Si ha instalado el filtro en otra ubicación:

- (Mac OS) Seleccione la carpeta que contenga el filtro. Seleccione Crear alias en el menú Archivo.
- (Windows) Seleccione la carpeta que contenga el filtro en Mi PC o en Explorador de Windows. Elija Crear acceso directo (o **Nuevo > Acceso directo**) en el menú Archivo.

4 Mueva el alias o acceso directo a la carpeta **Corel Painter > Filtros**.

5 Si Corel Painter se está ejecutando, reinícielo para activar el nuevo filtro.

Nota

- *Para acceder a todos los filtros de Photoshop, cree un alias (Mac OS) o un acceso directo (Windows) a la carpeta de filtros de Photoshop.*

Compatibilidad con Intuos de Wacom

Corel Painter admite la tecnología de tabletas, plumas y aerógrafos Intuos™ de Wacom®.

Dibujo con una tableta y una pluma Intuos

La tableta Intuos proporciona 1.024 niveles de sensibilidad a la presión para que pueda crear curvas suaves, transiciones graduales y trazos de pincel precisos. Corel Painter permite aprovechar la inclinación y la orientación de una pluma Intuos con resultados innovadores y atractivos.

Nota

- *La opción de modos del ratón del panel de control de Wacom, que hace que el lápiz gráfico actúe como un ratón, no es compatible con Corel Painter. Utilice siempre el modo de pluma para pintar con una tableta y una pluma Intuos.*

Presión y velocidad del pincel

Cada autor ejerce una presión diferente al dibujar en una tableta Intuos. La preferencia Presión y velocidad del pincel de Corel Painter le ayuda a personalizar la tableta Intuos de forma que se ajuste a sus necesidades en cuanto a sensibilidad a la presión. Si desea obtener más información, consulte “Preferencias de presión y velocidad del pincel” en la página 60.

Configuración de Expresión

La configuración que establezca en el área Expresión del Diseñador de estilos permitirá relacionar las opciones Opacidad, Grano, Ángulo, Tamaño, Movimiento, Resaturación, Mezcla, Flujo y Relieve con datos del lápiz gráfico, como, por ejemplo,

Velocidad, Dirección, Presión, Rueda, Inclinación y Orientación. Si desea obtener más información sobre cómo utilizar la sección Expresión del Diseñador de estilos, consulte “Configuración de Expresión” en la página 184.

Configuración del tamaño mínimo

En Corel Painter, la configuración Tamaño mínimo permite aprovechar mejor los datos de entrada del lápiz gráfico. Cuando se establece Tamaño en el área Expresión del Diseñador de estilos para responder a la presión del lápiz gráfico y se establece Tamaño mínimo en un porcentaje pequeño del tamaño del pincel, los trazos que realiza con el lápiz gráfico crean resultados asombrosamente reales. Los trazos de pincel se vuelven más finos, conforme disminuye la presión que ejerce sobre el lápiz gráfico, en sintonía con la elegancia de los movimientos sutiles. Conforme aumenta la presión, los trazos de pincel se vuelven más gruesos, al igual que lo harían con un pincel real.

Uso de la rueda de los aerógrafos Intuos

El aerógrafo Intuos, el primer aerógrafo informatizado real, permite controlar el flujo de medio con la yema de los dedos. Los aerógrafos Corel Painter responden a los datos de ángulo (inclinación), orientación (dirección) y flujo (configuración de rueda) de los lápices gráficos Intuos, lo que permite realizar trazos de pincel muy realistas. Por ejemplo, conforme inclina el lápiz gráfico, se posan puntos del medio sobre el papel que reflejan la inclinación. Los aerógrafos Corel Painter crean secciones cónicas que reflejan los movimientos del lápiz gráfico. Los aerógrafos Corel Painter aprovechan las ventajas del control de rueda de lápiz gráfico de los aerógrafos Intuos. Al igual que el control de aguja de los aerógrafos reales, el control de rueda Intuos ajusta el flujo del aerógrafo y la cantidad de medio aplicada. Si desea obtener más información sobre el uso de los nuevos aerógrafos, consulte “Pintura con aerógrafos” en la página 129.

Uso de varias plumas Intuos

Todas las plumas Intuos, estándar y aerógrafos, utilizan ToolID™, lo que permite configurar y trabajar con varias plumas durante una sesión de Corel Painter.

Por ejemplo, supongamos que tiene dos plumas Intuos: Pluma 1 y Pluma 2. La Pluma 1 se establece en la variante Óleo; la Pluma 2 se establece en la variante Artistas.

Cada vez que acerque la Pluma 1 a la tableta, Corel Painter cambiará automáticamente el pincel activo a Óleo. Cada vez que acerque la Pluma 2 a la tableta, Corel Painter cambiará el pincel activo a Artistas. Si ha ajustado la herramienta asignada al tamaño de una pluma o a otras configuraciones, Corel Painter recordará esos cambios la próxima vez que utilice esa pluma.

4 Uso de texturas, patrones y tejidos

En Corel Painter, es posible aplicar texturas de papel, degradados, patrones y tejidos a la imagen. Puede pintar sobre estos elementos, hacer que interactúen los unos con los otros, diseminarlos, difuminarlos e incluso crear los suyos propios. Pero lo mejor de todo es que nunca tendrá que salir corriendo hacia la tienda en mitad de una creación para comprar un tubo nuevo de pintura o el tipo de papel adecuado.

Puede utilizar estos elementos de varias maneras:

- Para cargar una herramienta Pincel con medios para pintar
- Para rellenar selecciones con el menú **Efectos** > **Relleno** o con la herramienta Bote de pintura
- Para controlar determinados efectos de imagen, como Aplicar textura de superficie

En este capítulo se explica cómo seleccionar, personalizar y crear texturas, patrones y tejidos, y cómo guardarlos en una biblioteca para un uso posterior.

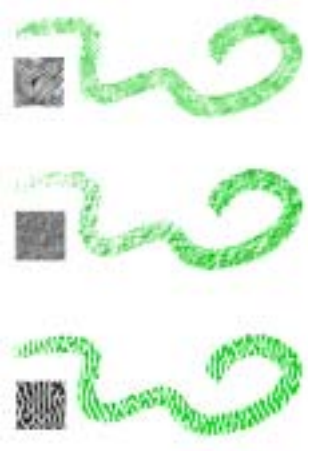
Los papeles, los patrones y los tejidos utilizan bibliotecas. Las bibliotecas predeterminadas proporcionan muestras de materiales. Encontrará más bibliotecas, con materiales adicionales, en el CD de Corel Painter y en el sitio Web de Corel. Si desea obtener más información sobre bibliotecas, incluidos los procedimientos para cargar otras bibliotecas, crear sus propias bibliotecas y gestionar su contenido, consulte “Concepto de biblioteca” en la página 26.

Uso de texturas de papel

En el mundo real, las herramientas de marcado producen resultados diferentes al aplicarlas en superficies

de diferentes texturas. Corel Painter permite controlar la textura del lienzo para lograr los resultados que esperaría de los medios naturales en una determinada superficie (lápiz en papel para acuarelas, rotulador en papel de algodón, tiza en el pavimento, etc.).

Por supuesto, algunos estilos, como el aerógrafo, no denotan la textura del papel en los trazos, ya que emulan el comportamiento de la herramienta real.



La mayoría de los estilos interactúan con la textura de papel seleccionada.

Las texturas de papel son útiles en muchos sentidos. Los estilos interactúan con el "grano" del papel de la misma forma que las herramientas reales reaccionan a la textura de las superficies sobre las que se aplican. Los granos del papel son útiles a la hora de aplicar la textura de superficie y otros efectos, como por ejemplo, Distorsión cristal. Puede seleccionar diferentes texturas de papel, modificarlas, organizarlas en bibliotecas e incluso crear sus propias texturas personalizadas.

En Corel Painter, los estilos que reaccionan a la textura del papel utilizan un "método granulado". Si desea obtener más información sobre los métodos de pincel, consulte "Métodos y subcategorías" en la página 169.

Nota

- *Los términos "grano del papel" y "textura del papel" se utilizan aquí como sinónimos.*

Ajuste del grano

Cuando elija un estilo que interactúe con el grano del papel, verá los resultados en cada trazo. Si encuentra una combinación de estilo y papel que realmente le gusta, puede guardarla como un Aspecto.

Si dispone de un lápiz gráfico y una tableta, puede ajustar el grano del papel cambiando el trazo del lápiz gráfico en una tableta sensible a la presión. En la mayoría de los casos, los trazos ligeros sólo colorean las zonas más elevadas y los picos del grano. Con los trazos fuertes, el color penetra hasta las zonas cóncavas y los huecos. También es posible modificar el grano del papel mediante la configuración de grano en la ficha Diseñador de trazo del Diseñador de estilos.

Cuando desee que el grano del papel aparezca de manera uniforme en la imagen, en primer lugar debe crear su trabajo y, a continuación, aplicar el grano como una textura de superficie. Si aplica la textura de papel cuando crea una imagen, la textura se puede borrar.

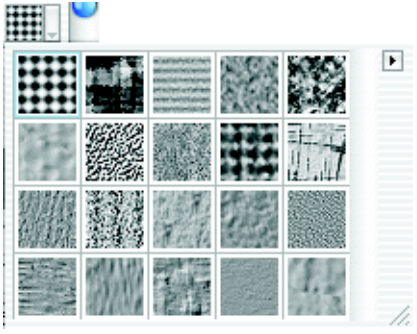
Con textura que se puede borrar, no podrá borrar los trazos de pincel sin borrar al mismo tiempo la textura de papel. Comprobará que, a la hora de desarrollar la imagen, suele ser mejor aplicar la textura de papel al final en vez de al principio.

Para guardar un aspecto

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Selección rectangular .
2. Arrastre en la imagen para seleccionar el aspecto que desea guardar.
3. En la caja de herramientas, abra el selector de aspectos y haga clic en la flecha del menú del selector.
4. Elija Nuevo aspecto.
5. En el cuadro de diálogo Nuevo aspecto, escriba un nombre en el cuadro Guardar como.

Elección de texturas de papel

La paleta Papeles es el lugar donde se almacenan todas las texturas de papel. Además de para seleccionar papeles, puede utilizar esta paleta para invertir el grano del papel, redimensionarlo, aplicarlo aleatoriamente, controlar el brillo y el contraste, así como para abrir otras bibliotecas de papel. Si desea obtener más información sobre las operaciones con bibliotecas, consulte “Carga de otras bibliotecas” en la página 27.



Selector de papeles de la paleta Papeles

Para elegir una textura de papel

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar papeles** para visualizar la paleta Papeles.

   Si la paleta Papeles no está abierta, haga clic en la flecha de la paleta.
2. Haga clic en la flecha del selector de papeles para mostrar las texturas de papel disponibles.
3. Elija una textura de papel en el selector de papeles.

   La paleta Papeles muestra las dimensiones del papel seleccionado (en píxeles). Corel Painter realiza un mosaico en el papel para cubrir el área del lienzo que sea necesaria.

Sugerencias

- *También puede elegir una textura de papel en el selector de papeles de la caja de herramientas.*
- *Corel Painter utiliza la textura seleccionada en ese momento para que pueda realizar varios trazos y cambiar posteriormente el papel para realizar otros trazos obteniendo resultados diferentes.*

Inversión y escala de texturas de papel

Puede pensar en la textura de papel como en un paisaje tridimensional. Normalmente, los estilos reaccionan ante la textura de papel coloreando los picos e ignorando los valles. Si activa la opción Invertir papel, se colorean los valles en lugar de los picos.

Es posible ajustar la escala de la textura de papel para redimensionarla. La escala del grano del papel afecta al aspecto del grano en los trazos de pincel y en las imágenes.

Para invertir el grano del papel

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar papeles**.
2. En la paleta Papeles, realice una de las operaciones siguientes:
   - Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Invertir papel.
   - Haga clic en el botón Invertir papel .

Sugerencia

- *También puede utilizar el selector de papeles de la caja de herramientas para invertir el grano del papel. Haga clic en el selector de papeles, en la flecha del menú del selector y elija Invertir papel.*

Dos trazos de pincel superpuestos. El verde se pintó con el grano invertido.

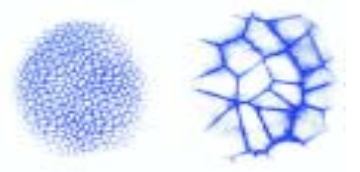
Para cambiar la escala de la textura de papel

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar papeles**.
2. En la paleta Papeles, utilice el regulador de escala del papel para redimensionar el grano del papel.

   Conforme desplaza el regulador, la previsualización de la textura se actualiza para mostrar el nuevo tamaño del grano. Puede escalar la textura de 25% a 400%.

Nota

- *Si escala texturas grandes, puede necesitar una gran cantidad de RAM. La mayoría de las texturas en Corel Painter son de entre 50 y 400 píxeles cuadrados a una escala del 100%.*



Trazos de pincel en granos de papel con diferentes valores de escala

Aplicación aleatoria del grano del papel

Normalmente, el grano del papel es fijo, es decir, la textura se encuentra en la misma posición cada vez que se aplica un trazo de pincel. Puede cambiar esto si desea que el grano se aplique aleatoriamente.

Para aplicar el grano del papel aleatoriamente

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar diseñador de estilos**.

2 Haga clic en la ficha Diseñador de trazo y elija Aleatorio.

3 Active la opción Grano de pincel aleatorio.

Control del brillo y el contraste de la textura de papel

El brillo se puede utilizar para controlar la profundidad del grano del papel. Un papel menos brillante hace que el grano parezca menos profundo.

El contraste se puede utilizar para controlar el nivel de marcación del grano del papel. El grano de un papel de alto contraste va de mayor a menor contraste con mayor rapidez y con menos niveles intermedios.

Para cambiar el brillo de la textura de papel

1 Elija el menú **Ventana > Mostrar papeles**.

2 Ajuste el regulador de brillo del papel para modificar el brillo del grano.

Para cambiar el contraste de la textura de papel

1 Elija el menú **Ventana > Mostrar papeles**.

2 En la paleta Papeles, utilice el regulador de contraste del papel para modificar el contraste del grano.

Creación de texturas de papel

La opción Crear papel permite realizar texturas de papel personalizadas.

Para crear una textura de papel

1 Elija el menú **Ventana > Mostrar papeles**.

2 En la paleta Papeles, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Crear papel.

3 En el cuadro de diálogo Crear papel, elija un patrón del menú emergente Patrón para utilizarlo como base de la textura de papel.

4 Ajuste el regulador Espaciado.

Si desplaza este regulador hacia la derecha, el espacio entre las filas y las columnas del patrón seleccionado se amplía.

5 Ajuste el regulador Ángulo.

Si desplaza este regulador, cambia la dirección en la que están alineadas las filas del patrón.

6 Cuando esté satisfecho con el aspecto de la textura, escriba un nombre.

La nueva textura aparecerá como el último elemento del selector de papeles.

Sugerencia

- *También puede utilizar el selector de papeles de la caja de herramientas para crear un papel. Haga clic en el selector de papeles, en la flecha del menú del selector y elija Crear papel.*

El cuadro Crear papel permite crear texturas personalizadas basadas en patrones del menú emergente Patrones.

Captura de texturas de papel

La opción Capturar papel permite convertir una sección de una imagen en una textura de papel. Una vez guardadas las texturas, estarán disponibles en la paleta Papeles.

Para capturar una textura de papel

1. Abra o cree una imagen.
2. Seleccione toda la imagen origen o una parte de la misma.
3. En la paleta Papeles, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Capturar papel.

   Si desea difuminar los bordes entre los mosaicos, mueva el regulador Transición del cuadro de diálogo Guardar papel hacia la derecha.
4. Escriba el nombre de la nueva textura.

   La textura aparecerá ahora en el selector de papeles y se añadirá a la biblioteca actual.

Sugerencias

- *También puede utilizar el selector de papeles de la caja de herramientas para capturar texturas de papel. Haga clic en el selector de papeles, en la flecha del menú del selector y elija Capturar papel.*
- *La característica Crear patrón fractal crea texturas excelentes. Algunos tejidos también producen buenas texturas. Si desea obtener más información, consulte "Conversión de un patrón fractal en una textura de papel" en la página 78.*

Uso de los patrones

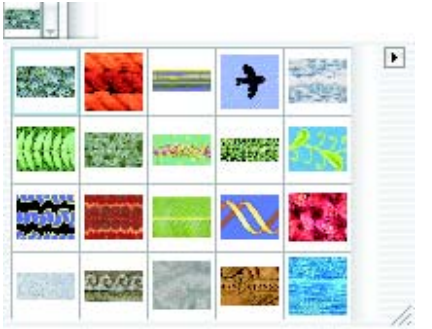
Un patrón es un diseño que se repite. La unidad más pequeña de un patrón se denomina "mosaico". Cuando se rellena un área con un patrón, el mosaico se repite por el área seleccionada.

Los patrones permiten realizar las operaciones siguientes:

- Rellenar selecciones con imágenes
- Pintar patrones directamente en la imagen con estilos informatizados que utilizan tipos de pincelada representada
- Pintar utilizando un estilo de clonación
- Controlar efectos de imagen

Encontrará muestras de patrones en la biblioteca de patrones predeterminada. Encontrará otras bibliotecas de patrones en el CD de Corel Painter.

La paleta Patrones muestra una previsualización del patrón, proporciona dimensiones de la imagen de mosaico, y ofrece opciones para escalar y organizar el mosaico cuando se utiliza en rellenos.



Selector de patrones de la paleta Patrones

Los patrones se crean mediante la repetición de un mosaico rectangular de una imagen en un área. En teoría, las imágenes que vayan a crear un mosaico se crean para que puedan unirse uniformemente. Corel Painter proporciona formas para ayudarle a generar mosaicos uniformes.

Puede capturar un patrón tras crearlo y manipularlo para que se convierta en un diseño de repeticiones, utilizado normalmente para diseños de papel tapiz. Es posible añadir los patrones a la biblioteca de patrones.

También puede utilizar patrones fractales en Corel Painter para crear paisajes interesantes.

Para elegir un patrón

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar patrones**.

   Si la paleta Patrones no está abierta, haga clic en la flecha de la paleta.
2. En la paleta Patrones, haga clic en el selector de patrones.
3. Elija un patrón del selector de patrones.

Sugerencia

- *También puede elegir un patrón en el selector de patrones de la caja de herramientas.*

Para ajustar el aspecto de un patrón

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar patrones**.
2. Elija un patrón del selector de patrones.
3. Active una de las opciones siguientes:
   - **Rectangular**: coloca el mosaico en una cuadrícula normal para rellenos. El regulador Descentrado no se aplica.
   - **Horizontal**: descentra los mosaicos en filas sucesivas. El regulador Descentrado controla el porcentaje de descentrado que se aplica.
   - **Vertical**: descentra los mosaicos en columnas sucesivas. El regulador Descentrado controla el porcentaje de descentrado que se aplica.
4. Ajuste el regulador de escala de patrón para controlar las dimensiones del patrón.

   Tras establecer estas opciones, el patrón ya está listo para su uso.

Para rellenar una imagen con mosaicos de patrón

1. En la paleta Patrones, elija un patrón.
2. Elija el menú **Efectos > Relleno**.
3. En el cuadro de diálogo Relleno, elija Patrón.

Nota

- *Para ver un mosaico en una imagen, la imagen debe ser más grande que el mosaico.*

Para pintar con un patrón

1. En el selector de estilos, elija un estilo que aplique medios a un documento.
2. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, elija General.
3. En el menú emergente Origen, elija una de las opciones siguientes:

- **Patrón**: pinta con un patrón que no contiene información de máscara.
- **Patrón con máscara**: pinta utilizando los datos de la máscara que contiene el patrón.
- **Patrón como opacidad**: pinta con el patrón en opacidad reducida.

4 Elija el menú **Ventana > Mostrar patrones**.

5 Elija un patrón del selector de patrones.

6 Pinte en la imagen.

Notas:

- *Si no se ha establecido un origen de clon, Corel Painter utiliza el patrón actual en cualquier operación relacionada con la clonación de la luminancia o los colores del origen. Esto quiere decir que puede pintar con un patrón mediante un estilo Clonar.*
- *Si la opción Origen no está disponible (aparece en gris), el estilo seleccionado sólo podrá aplicar color. En ese caso, seleccione un tipo de pincelada representada o elija Representación en el menú emergente Tipo de pincelada.*
- *Cuando pinte con un patrón, tenga en cuenta que la dirección es importante. Corel Painter invierte el patrón que está utilizando al cambiar las direcciones, por lo que debe aplicar los trazos en la misma dirección si desea obtener un efecto uniforme.*

Edición de un mosaico de patrón

Si la previsualización de un patrón no está suficientemente detallada, o si desea editar un patrón existente, puede abrir el mosaico de patrón en su propia ventana. Si carga un patrón como archivo, podrá ver el patrón con más detalle y modificarlo.

Una vez que el patrón se convierte en mosaico, puede pintar un lado del lienzo y ver cómo aparece el trazo en el lado contrario del lienzo, ajustándolo automáticamente al otro lado.

Consulte “Creación de mosaicos uniformes” en la página 76 si desea obtener más información sobre cómo editar mosaicos de patrón.

Para editar un mosaico de patrón

1 En la paleta Patrones, elija un patrón del selector de patrones.

2 Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Ver patrón.

Corel Painter abre el mosaico de patrón seleccionado en su propia ventana de documento.

Ahora puede editar el mosaico de patrón como lo haría con cualquier imagen. Para volver a colocar el patrón modificado en la paleta, debe guardarlo en la biblioteca de patrones. Si desea obtener más información sobre cómo guardar patrones en una biblioteca, consulte “Adición de patrones a la biblioteca de patrones” en la página 80.

Creación de mosaicos uniformes

Los patrones se crean mediante la repetición de un mosaico rectangular de una imagen en un área. Al desarrollar patrones, se crean imágenes que se unirán en un mosaico. En teoría, estas imágenes deben unirse uniformemente. Es

decir, el ojo humano no debe poder distinguir las juntas del mosaico. Corel Painter proporciona maneras de generar imágenes que se unan perfectamente.

La característica de colores que se ajustan alrededor permite pintar en ambos lados de la imagen.

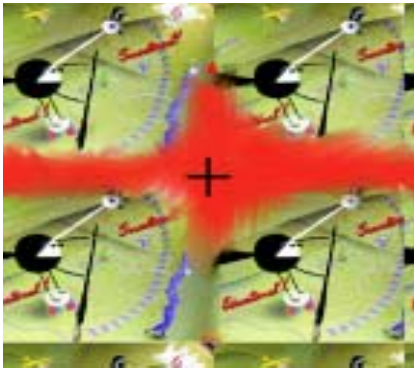
Para ayudarle a crear mosaicos uniformes, Corel Painter proporciona dos características especiales para los documentos definidos como mosaicos de patrón: colores que se ajustan alrededor y juntas que se ajustan alrededor.

- Con colores que se ajustan alrededor, un trazo de pincel que se arrastra por un borde de la imagen aparece en el otro lado. Esto hace que sea más fácil pintar mosaicos de patrón uniformes que se ajusten automáticamente.
- La característica de juntas que se ajustan alrededor permite mover los bordes de los mosaicos de patrón hacia el centro de la imagen, donde las diferencias de tonalidad son más llamativas y fáciles de corregir.

Para minimizar las juntas

1. En la paleta Patrones, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Definir patrón.
2. En la caja de herramientas, elija la herramienta Mano .
3. Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre dentro de la imagen.

   Verá una línea horizontal y otra vertical donde se unen los bordes de la imagen.
4. Cuando el cruce de las líneas esté centrado, suelte el botón del ratón.



La característica de juntas que se ajustan alrededor permite mover los bordes del mosaico de patrón hacia el centro para que puedan editarse.

Para quitar las líneas de los bordes

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - Defina el estilo Directo para clonar desde un punto cualquiera del interior de la imagen a fin de conservar imágenes detalladas. Si desea obtener más información sobre la clonación, consulte “Cómo pintar en el clon” en la página 214.

- Pinte las líneas de los bordes utilizando cualquier estilo de color.
- Difumine las líneas de los bordes con un estilo Acuarela o Goteo.
- Copie una selección en una capa y muévala sobre la línea. Funda la capa y reduzca la opacidad para producir transiciones limpias. Coloque la capa cuando esté satisfecho con el resultado. Si desea obtener más información sobre las operaciones con capas, consulte “Uso de capas y capas de máscara” en la página 257.

Conversión de un patrón fractal en una textura de papel

Puede convertir un patrón fractal en una textura de papel que se guardará en la biblioteca de papeles.

Para convertir un patrón fractal en una textura

1. En la paleta Patrones, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Ver patrón.

   El patrón aparece en una nueva ventana de la imagen.
2. Elija el menú **Efectos > Control de tonalidad** para ajustar elementos de la imagen como el brillo, el contraste y la luminancia.
3. Cuando esté satisfecho con el balance de la tonalidad, elija el menú **Selección > Seleccionar todo**.
4. Elija el menú **Ventana > Mostrar papeles** para visualizar la paleta Papeles.
5. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Capturar papel.
6. En el cuadro de diálogo Guardar papel, establezca la transición en 0,00.
7. Asigne un nombre a la textura de papel.

Creación y captura de patrones

Corel Painter ofrece tres formas de crear patrones:

- Definir la imagen actual como un patrón y, a continuación, añadirla a la biblioteca de patrones.
- Crear una selección rectangular y, a continuación, capturarla como patrón. Si desea obtener más información sobre cómo crear selecciones, consulte “Creación de selecciones” en la página 232.
- Crear un patrón fractal y, a continuación, añadirlo a la biblioteca. Si desea obtener más información sobre cómo crear patrones fractales, consulte “Creación de patrones fractales” en la página 80.

Tras crear un mosaico de patrón, probablemente deseará mejorarlo para que no se noten los bordes de las juntas. Consulte “Creación de mosaicos uniformes” en la página 76.

Las imágenes que convierte en patrones y que guarda en formato RIF mantienen las características de patrón incluso tras guardarlas y volver a abrirlas.

La creación de patrones puede crear adicción. Es una buena idea mantener las bibliotecas con un tamaño reducido. Utilice la opción Gestor de patrón para crear bibliotecas nuevas y suprimir los patrones que ya no le sean útiles. Puede intercambiar las bibliotecas cuando desee para utilizar diferentes conjuntos de patrones. Si desea obtener más información sobre los gestores, consulte “Cómo mover elementos entre bibliotecas” en la página 28.

Para crear un patrón

1. Abra el archivo de imagen a partir del que desea crear un patrón.
2. Elija el menú **Ventana > Mostrar patrones** para visualizar la paleta Patrones.
3. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Definir patrón.

Sugerencia

- *Con la herramienta Mano seleccionada, puede mantener presionada la tecla Mayús y arrastrar los bordes hacia el centro de la imagen. Para obtener un resultado óptimo, hágalo con una escala del 100% y no aumentando la imagen.*

Para capturar un patrón

1. Mediante la herramienta Selección rectangular , seleccione el área de la imagen que desee utilizar como patrón.

   Recuerde que los bordes de la selección se unen cuando se realiza un mosaico de la imagen, así que realice la selección con cuidado.
2. Elija el menú **Ventana > Mostrar patrones** para visualizar la paleta Patrones.
3. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Capturar patrón.
4. Active una de las opciones siguientes:
   - **Mosaico rectangular**: coloca el mosaico en una cuadrícula normal para rellenos. El regulador Sesgado no se aplica.
   - **Desplazamiento horizontal**: descentra los mosaicos en filas sucesivas. El regulador Sesgado controla el porcentaje de descentrado que se aplicará.
   - **Desplazamiento vertical**: descentra los mosaicos en columnas sucesivas. El regulador Sesgado controla el porcentaje de descentrado que se aplicará.

   Mientras prueba diferentes distribuciones de mosaico y configuraciones de Sesgado, la ventana de previsualización muestra el resultado.
5. Escriba un nombre descriptivo para el patrón.

   Corel Painter captura el patrón y lo guarda en la biblioteca actual. Una vez que lo haya guardado, podrá encontrar el patrón capturado en la paleta Patrones. Si desea editarlo, puede comprobarlo de nuevo fuera de la biblioteca.

El cuadro de diálogo Capturar patrón permite decidir el porcentaje de descentrado que aplicará a los mosaicos de patrón y en qué dirección.

Adición de patrones a la biblioteca de patrones

Puede añadir cualquier imagen como un mosaico de patrón a la biblioteca de patrones actual.

Para añadir un patrón a la biblioteca

1. En la paleta Patrones, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Añadir imagen a biblioteca.
2. En el cuadro de diálogo Guardar imagen, introduzca un nombre descriptivo.

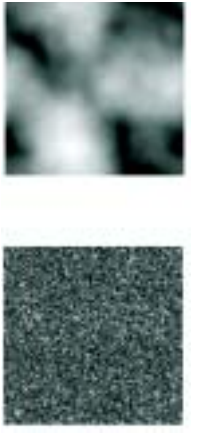
   Si ya existe un patrón con ese nombre en esta biblioteca, se le preguntará si desea reemplazarlo. Si no desea reemplazar el patrón existente, haga clic en No para guardarlo con un nombre diferente.

Creación de patrones fractales

La opción Crear patrón fractal consiste en un generador de patrones que crea atractivos paisajes. Es posible rellenar estos patrones topográficos con color e, incluso, darles relieve mediante una textura de papel.

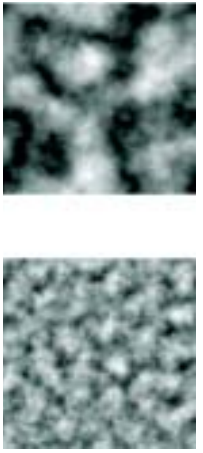
Cuando cree patrones fractales, las siguientes opciones le permitirán mejorar su creación:

- **Tamaño**: establece el tamaño exacto del mosaico que está creando. Si dispone de una gran cantidad de memoria, puede crear un archivo más grande con alta resolución. Según la cantidad de memoria de la que disponga para Corel Painter, puede haber algunas opciones que no estén disponibles.
- **Fuerza**: controla la complejidad de la definición del patrón, como si estuviera agrandándolo o reduciéndolo en una superficie con textura con un microscopio. Desplace el regulador Fuerza hacia la derecha para reducir la imagen y ver muchos patrones pequeños. Desplace el regulador Fuerza hacia la izquierda para aumentar la imagen y ver un menor número de patrones de mayor tamaño.



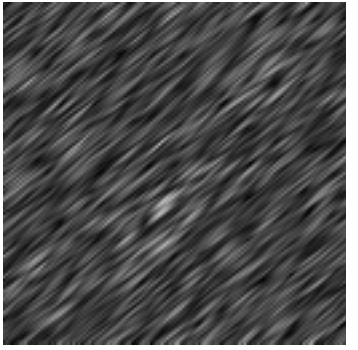
El regulador Fuerza determina el grado de detalle. Superior = -200%, inferior = 0%.

- **Tamaño de detalle**: define el número de características destacadas dentro del mosaico. Desplace el regulador hacia la izquierda para aumentar el número de repeticiones por mosaico.



El regulador Tamaño de detalle determina el número de repeticiones por mosaico. Superior = 90%, inferior = 20%.

- **Suavidad**: ajusta la suavidad del borde del patrón.
- **Ángulo**: cambia la dirección desde la que se ve el fractal.
- **Ligereza**: acentúa la dirección sugerida por las líneas del patrón fractal. Con líneas más finas se produce un aspecto más lineal.



Las configuraciones de ligereza bajas muestran el fractal como rayas. Utilice el regulador Ángulo para cambiar la dirección de las rayas.

Corel Painter utiliza cuatro canales para almacenar información gráfica: rojo, verde, azul y alpha.

En estos canales también puede almacenar información que no esté relacionada con los valores de color. Las opciones de canal permiten visualizar esta información de formas nuevas y diferentes.

- **Altura como luminancia**: muestra información sobre pseudoaltura como luminancia. Las imágenes generadas con esta opción son útiles si se utilizan junto con el efecto Aplicar textura de superficie. Las áreas blancas se representan como picos, y las áreas oscuras, como depresiones.
- **Orientación de degradado**: utiliza el canal rojo para mostrar la orientación del ángulo inferior de un campo de altura.
- **Normal de superficie**: utiliza los canales verde y azul para representar los componentes X e Y de la normal de superficie (perpendicular del ángulo a la superficie en un punto dado) del campo de altura (verde = X, azul = Y).

Estas dos últimas opciones para visualizar una textura fractal se ofrecen por razones puramente estéticas. Una forma de sacar partido de ellas es mediante la creación de variaciones de color de la textura utilizando la característica Ajustar colores.

Para crear patrones fractales

1. En la paleta Patrones, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Crear patrón fractal.
2. En el cuadro de diálogo Crear patrón fractal, ajuste las opciones fractales.

   Los cambios que realice aparecerán en la ventana de previsualización.
3. Cuando esté satisfecho con las selecciones, haga clic en OK.

   Espere un momento hasta que Corel Painter haya creado su nuevo archivo de patrón. Cuando Corel Painter termine, se mostrará el archivo de patrón en su propia ventana de documento.

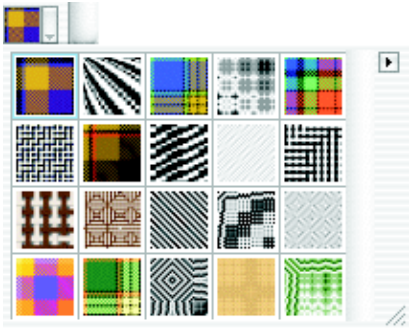
Sugerencias

- *Para colorear un patrón fractal, elija un degradado apropiado y utilice la característica Aplicar a imagen.*
- *También puede crear patrones interesantes eligiendo un degradado lleno de color y utilizando la opción Aplicar a imagen de la paleta Degradados.*

Uso de tejidos

La paleta Tejidos es una especie de telar virtual que puede utilizar para crear tejidos y utilizarlos como patrones de relleno.

Corel Painter incluye bibliotecas de tejidos. Puede modificar un tejido cambiando la forma en que muestra la escala y el espesor de los hilos, o el color. También es posible crear y guardar sus propios tejidos. Asimismo, puede previsualizar los cambios antes de aplicarlos.



Selector de tejidos en la paleta Tejidos

Para elegir un tejido

1. Elija el menú **Ventana** > **Mostrar tejidos**.

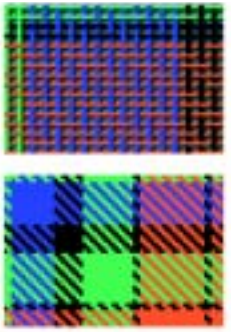
   Si la paleta Tejidos no está abierta, haga clic en la flecha de la paleta.
2. En la paleta Tejidos, haga clic en el selector de tejidos.
3. Elija un tejido del selector de tejidos.

Sugerencia

- *También puede elegir un tejido en el selector de tejidos de la caja de herramientas.*

Cambio de la visualización del tejido

Corel Painter puede mostrar un tejido en dos dimensiones o mostrar los hilos entretejidos en tres dimensiones, incluidas las sombras.



Un tejido puede aparecer de manera distinta según se muestre en dos o en tres dimensiones.

Para cambiar el modo en que se muestra un tejido

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar tejidos** para visualizar la paleta Tejidos.
2. Haga clic en el icono de tejido bidimensional o en el de tejido tridimensional.

   El botón cambia para mostrar un tejido en dos dimensiones (bloques) o en tres dimensiones (fibras).

Nota

- *Según el tejido que haya seleccionado, podrá o no percibir un cambio en la ventana de previsualización. Para efectos diferentes en dos o tres dimensiones, puede ajustar los reguladores de escala y espesor en la parte inferior de la paleta Tejidos.*

Ajuste de la escala y el espesor

Los cuatro reguladores de la parte inferior de la paleta Tejidos controlan el espesor de los hilos y el espacio que hay entre ellos. Los dos reguladores superiores controlan las dimensiones horizontales, y los dos reguladores inferiores controlan las dimensiones verticales. Si ajusta estos reguladores, podrá crear una gran variedad de tejidos con cualquiera de los patrones disponibles.

Para ajustar la escala y el espesor

1. En la paleta Tejidos, elija un tejido del selector de tejidos.

   El tejido se muestra en la ventana de previsualización.
2. Haga clic en el icono de tejido tridimensional para mostrar un tejido en tres dimensiones.

   En la mayoría de los tejidos, no verá ningún cambio en la previsualización hasta que ajuste los valores de escala y espesor.
3. Ajuste los reguladores de escala vertical y horizontal para aumentar la escala con el fin de agrandar el tejido.
4. Ajuste los reguladores de espesor vertical y horizontal para reducir el espesor.

   Ahora ya debería empezar a percibir el cambio en la previsualización del tejido.

Nota

- *Los reguladores de espesor afectan a la visualización tridimensional. Si selecciona un tipo de visualización bidimensional, los reguladores de espesor no tendrán efecto.*

Edición de los colores del tejido

Cada tejido utiliza su propia paleta de colores. Puede mostrar la paleta de colores utilizada para un tejido, cambiar los colores de la paleta y aplicarlos al tejido. Recuerde que puede abrir varias paletas y redistribuirlas para que le resulte más fácil ver los controles que necesita.

Si desea obtener más información sobre las paletas de colores, consulte “Uso de las paletas de colores” en la página 94.

Para mostrar la paleta de colores de un tejido

1. En la paleta Tejidos, elija un tejido del selector de tejidos.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Obtener paleta de colores.

   Aparece la paleta de colores del tejido seleccionado.

Para cambiar los colores del tejido

1. Elija un nuevo color de la paleta Colores o de una paleta de colores, o extraiga una muestra de color con la herramienta Cuentagotas .
2. Elija el menú **Ventana > Mostrar tejidos** para visualizar la paleta Tejidos.
3. Mantenga presionada la tecla **Opción** (Mac OS) o **Alt** (Windows) y haga doble clic en la muestra de color de la paleta de colores del tejido que desee sustituir.

   El nuevo color sustituye al anterior.
4. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Poner paleta de colores.

   La ventana de previsualización muestra el tejido con los nuevos colores. Si rellena una imagen con el patrón de tejido, Corel Painter utilizará la nueva paleta de colores.

Almacenamiento de tejidos

Tras cambiar la escala, el espesor o el color de un tejido, podrá guardar los cambios como un nuevo tejido.

Para guardar un tejido

1. En la paleta Tejidos, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Guardar tejido.
2. En el cuadro de diálogo Guardar tejido, escriba un nombre para el tejido.

   Si no escribe ningún nombre, Corel Painter reemplaza el tejido existente por el tejido modificado. El nuevo patrón de tejido aparecerá en la biblioteca de tejidos actual.

Creación de tejidos avanzada

Corel Painter permite crear tejidos de prácticamente cualquier descripción. Puede crear tejidos para papel de empapelar, alfombras, telas y muebles.

Para crear sus propios tejidos

1. En la paleta Tejidos, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Editar tejido.
2. En el cuadro de diálogo Editar tejido, ajuste los controles para realizar el bosquejo de un tejido en el telar de 8 arneses y 8 pedales.

5 Color

Corel Painter ofrece numerosas formas de aplicar color a la imagen, desde cambiar el color del papel, hasta elegir colores para los trazos de pincel o aplicar degradados a toda una imagen o a una selección.

Cómo trabajar con colores

Puede seleccionar colores de varias maneras. Puede utilizar:

- Los selectores de color de la paleta Colores
- La herramienta Cuentagotas, que extrae una muestra de color de la imagen
- La configuración Usar color de clon, que extrae colores de un origen
- La paleta de mezclador
- Las paletas de colores

En la paleta Colores puede elegir un color para añadirlo a la imagen.

Para mostrar la paleta Colores

- Elija el menú **Ventana** > **Mostrar colores**.

Cambio del color del papel

Puede cambiar el color del papel del documento, es decir, el color del fondo del lienzo, siempre que lo desee. El

color aparece cuando suprime un área de relleno o utiliza el borrador para quitar el color.

Para cambiar el color del papel

1. Elija un color principal de la paleta Colores.
2. Elija el menú **Lienzo > Establecer color de papel**.
3. Para mostrar el nuevo color del papel, realice una de las siguientes operaciones:
   - Seleccione una parte de la imagen y córtela o suprímala.
   - Utilice el estilo borrador para borrar parte de la imagen.

Nota

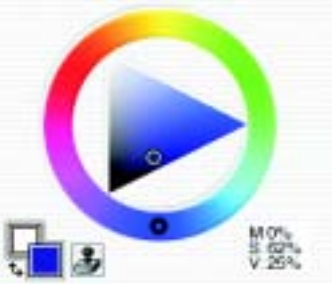
- *No utilice la variante decolorante para mostrar el nuevo color del papel, a menos que el color del mismo sea blanco. Las variantes de decolorante cambian el color a blanco, independientemente del color del papel.*

Si desea obtener más información sobre cómo elegir colores, consulte “Uso de los selectores de color” en la página 86.

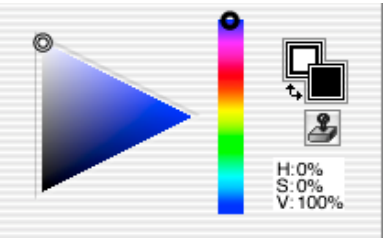
Si cambia el color del papel existente, deberá suprimir un área de la imagen para ver el cambio.

Uso de los selectores de color

Corel Painter proporciona dos selectores de color: colores pequeños y colores estándar. El menú de la paleta Colores permite seleccionar entre los dos selectores.



Selector de colores estándar



Selector de colores pequeños

El selector de colores estándar tiene un anillo de matiz y un triángulo de color. En el triángulo, los colores están organizados por valor y saturación.

- Los valores se extienden en el triángulo de arriba a abajo, con el valor más alto (blanco) en la parte superior del triángulo y el valor más bajo (negro) en la parte inferior.

- Los niveles de saturación se distribuyen de izquierda a derecha. Si hace clic o arrastra hacia la derecha se produce el color más puro dentro del matiz predominante. Si hace clic o arrastra hacia la izquierda se reduce el nivel de saturación de color, produciendo colores menos puros o grisáceos.

El selector de colores pequeños muestra el anillo de matiz como una sola barra con un triángulo de color.

Para elegir un matiz y un color con el selector de colores estándar

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar colores** para visualizar la paleta Colores.

   Si la paleta Colores no está abierta, haga clic en la flecha de la paleta.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Colores estándar.
3. Arrastre el círculo en el anillo de color para seleccionar el matiz predominante.

   También puede seleccionar un matiz haciendo clic en cualquier parte del anillo.

   El triángulo muestra todos los colores disponibles dentro del matiz seleccionado.
4. Seleccione un color en el triángulo arrastrando el círculo o haga clic en el color que desee.

Para elegir un matiz y un color con el selector de colores pequeños

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar colores** para visualizar la paleta Colores.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Colores pequeños.
3. Arrastre el regulador de la barra de colores para seleccionar el matiz predominante.

   También puede seleccionar un matiz haciendo clic en cualquier parte de la barra.

   El triángulo muestra todos los colores disponibles dentro del matiz seleccionado.
4. Seleccione un color en el triángulo arrastrando el círculo o haga clic en el color que desee.

Colores principal y secundario

El color que seleccione aparecerá en uno de los dos cuadros superpuestos que se muestran en la paleta Colores. El cuadro que aparece en primer plano representa el color principal seleccionado. El cuadro que aparece en segundo plano muestra el color secundario seleccionado. De forma predeterminada, el negro es el color principal y el blanco es el color secundario. La mayor parte del tiempo trabajará con el color principal.

Los cuadros superpuestos muestran los colores principal y secundario seleccionados.

No debe confundirse el color secundario con lo que otros programas de gráficos denominan “color de fondo”. En Corel Painter, el “color de fondo” es el color del papel.

El color secundario se utiliza para trazos de pincel de varios colores, degradados de dos puntos y efectos de manguera de imágenes. Se utiliza cuando se aplica más de un color.

Para elegir el color principal

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar colores** para visualizar la paleta Colores.
2. Haga clic en el cuadro que aparece en primer plano.
3. Elija un color con el selector de color.

Haga clic en el cuadro que aparece en primer plano para establecer el color principal.

Para elegir el color secundario

1. En la paleta Colores, haga clic en el cuadro que aparece en segundo plano.
2. Elija un color con el selector de color.

   Si normalmente trabaja con el color principal, puede volver a hacer clic en el cuadro que aparece en primer plano para que esté seleccionado la próxima vez que utilice el selector de color.

Haga clic en el cuadro que aparece en segundo plano para establecer el color secundario.

Para intercambiar los colores principal y secundario

- Haga clic en el icono de cambio de color .

Extracción de muestras de colores de imágenes

Además de escoger colores en la paleta Colores, también puede utilizar la herramienta Cuentagotas para seleccionar o “tomar” un color de una imagen existente.

Para utilizar la herramienta Cuentagotas

1. Haga clic en el cuadro que aparece en primer plano o en segundo plano para seleccionar un color principal o secundario.
2. Haga clic en la herramienta Cuentagotas de la caja de herramientas.
3. Sitúe el cursor en el color que desee tomar y haga clic en él.

   El selector de color se actualiza para mostrar el color seleccionado.

Nota

- *La herramienta Cuentagotas sólo toma colores visibles, no es posible seleccionar colores ocultos.*

Sugerencia

- *Para acceder rápidamente a la herramienta Cuentagotas, presione la tecla D del teclado.*

Para acceder a la herramienta Cuentagotas desde otras herramientas

- Presione la tecla **Opción** (Mac OS) o **Alt** (Windows).

Nota

- *La herramienta Cuentagotas no funciona con todas las herramientas.*

Clonación de colores

La opción Clonar color es otra forma de elegir un color. Esta característica permite que el pincel tome un color de una imagen original (origen). Los estilos que utilizan tipos de pincelada basados en pinceladas toman un promedio basado en muestras de color del origen de clon, dando como resultado una aproximación al color original. Los pinceles que utilizan tipos de pincelada representada extraen muestras de varios colores, cargando cada color en un pelo del pincel y proporcionando unos resultados asombrosamente reales. Si desea obtener más información sobre la clonación, consulte “Clonación de imágenes” en la página 211.

Para configurar un origen de clon

1. Elija el menú **Archivo > Abrir** y seleccione el archivo que desee utilizar como origen de clon.
2. Elija el menú **Archivo > Clonar**.
3. Elija el menú **Selección > Seleccionar todo** y presione la tecla **Suprimir** (Mac OS) o **Retroceso** (Windows).

   Ahora puede trabajar en el nuevo archivo, tomando datos del archivo origen.

Sugerencia

- *También puede utilizar esta característica cuando cree un mosaico. Si desea obtener más información, consulte “Mosaicos” en la página 393.*

Para utilizar colores de clon

1. Configure un origen de clon.

   Si no establece un archivo como origen, Corel Painter utilizará el patrón actual.
2. Elija un pincel en la barra de selección de estilos.
3. Elija el menú **Ventana > Mostrar colores** para visualizar la paleta Colores.
4. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Usar color de clon.
   - Haga clic en el botón Clonar color de la paleta Colores.

   Si activa la opción Clonar color, el selector de color se desactiva. Esto se produce para recordarle que la información de color proviene del origen de clon.
5. Cuando pinta en el archivo de clon, Corel Painter utiliza colores de la imagen origen de clon.

Nota

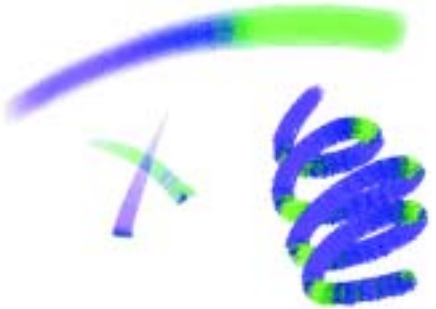
- *Si cambia de estilo o de variante, Corel Painter desactiva la opción Usar color de clon. Asegúrese de que vuelve a activarla para seguir trabajando con el color de clon.*

Uso de dos colores a la vez

Normalmente, sólo trabajará con el color principal (el cuadro que aparece en primer plano de los dos cuadros superpuestos de la paleta Colores). Si utiliza un color, se producirá un trazo de pincel de color sólido.

Si selecciona un color secundario, puede determinar los colores para trazos de pincel de varios colores. Existen numerosas variantes de estilo que pueden pintar con un rango de colores variable.

La configuración de la paleta Expresión de color determina cuándo Corel Painter utiliza un color u otro. Si desea obtener más información sobre el uso de la expresión de color, consulte “Expresión de color” en la página 101.



Puede utilizar dos colores a la vez en un trazo de pincel.

Para configurar un trazo de pincel de dos colores

1. Elija un pincel en la barra de selección de estilos.
2. Elija el menú **Ventana > Mostrar colores** para visualizar la paleta Colores.
3. Elija un color principal y uno secundario del selector de colores estándar o pequeños.

   Consulte “Colores principal y secundario” en la página 87 si desea obtener más información sobre cómo establecer los colores principal y secundario.
4. Elija el menú **Ventana > Mostrar expresión de color** para visualizar la paleta Expresión de color.
5. Elija Dirección en el menú emergente Controlador.
6. Pinte en el documento.

   Observe cómo el color principal se utiliza en una dirección y el secundario se utiliza en la otra.

Nota

- *También puede elegir un color de una paleta de colores.*

Sugerencia

- *Puede utilizar otra configuración del menú emergente Controlador de la paleta Expresión de color. Pruebe a seleccionar Presión en lugar de Dirección.*

Paleta de mezclador

La paleta de mezclador imita el procedimiento tradicional de mezcla de colores en la paleta de un pintor. Puede aplicar dos o más colores a la paleta de mezclador, combinándolos para obtener el color que desee.

Puede guardar, cargar y restablecer los colores en la paleta de mezclador. También puede guardarlos como muestras y paletas.

Paleta de mezclador

Para mostrar la paleta de mezclador

- Elija el menú **Ventana > Mostrar mezclador**.

Para cambiar el fondo de la paleta de mezclador

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar mezclador**.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Cambiar fondo de paleta.
3. En el cuadro de diálogo Selector de color, elija un color de fondo.

Herramientas de la paleta de mezclador

Las herramientas de la paleta de mezclador se utilizan para aplicar, mezclar y borrar colores, así como para extraer muestras de colores de la paleta de mezclador.

Herramientas de la paleta de mezclador

Pincel

La herramienta Pincel actúa como una utilidad de carga de color que aplica colores a la paleta de mezclador. El color que se carga en el pincel también se mezcla con el color de la paleta de mezclador.

Espátula

La espátula mezcla los colores de la paleta de mezclador, no añade nuevos colores a ésta.

Cuentagotas

La herramienta Cuentagotas extrae muestras de color de la paleta de mezclador para utilizarlas en el lienzo. El color de la muestra pasa a ser el color principal de la paleta Colores.

Zoom

La herramienta Zoom permite aumentar y reducir áreas de la paleta de mezclador.

Mano

La herramienta Mano permite desplazarse por la paleta de mezclador.

Borrar y restablecer

La herramienta Borrar y restablecer borra el contenido de la paleta de mezclador y restablece el nivel de zoom en 100%.

Regulador de tamaño del pincel

El regulador de tamaño del pincel permite aumentar o disminuir el tamaño de las herramientas Pincel y Espátula. Si ajusta el regulador de

tamaño del pincel, cuando vuelva a abrir la aplicación se mantendrá el nuevo valor.

Colores de la paleta de mezclador

Las muestras de color que hay en la parte superior de la paleta de mezclador almacenan los colores utilizados con frecuencia que puede utilizar en dicha paleta. Aparece una serie de colores de forma predeterminada. Sin embargo, estos colores se pueden cambiar para adaptarlos a las preferencias individuales del autor. Los colores del mezclador se pueden guardar, cargar y restablecer a los valores predeterminados.

Para cambiar los colores de la paleta de mezclador

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar mezclador** para visualizar la paleta de mezclador.

   Si la paleta de mezclador no está ampliada, haga clic en la flecha de la paleta.
2. Elija el menú **Ventana > Mostrar colores** para mostrar la paleta Colores.
3. En la paleta Colores, elija un color del selector de colores estándar o pequeños.
4. En la paleta de colores del mezclador, elija la muestra de color que desee cambiar en el selector de colores del mezclador.
5. En la muestra de color, presione la tecla **Comando** y haga clic (Mac OS) o la tecla **Ctrl** y haga clic (Windows).

   El nuevo color aparecerá en la muestra de color.

Para guardar los colores de la paleta de mezclador

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar mezclador** para visualizar la paleta de mezclador.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Guardar colores.
3. En el cuadro de diálogo Guardar colores de mezclador, escriba un nombre para los colores de mezclador y elija dónde desea guardar el archivo de muestras de mezclador (MSW).
4. Haga clic en Guardar.

Para cargar los colores de la paleta de mezclador

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar mezclador** para visualizar la paleta de mezclador.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Cargar colores.
3. En el cuadro de diálogo Cargar colores de mezclador, elija el archivo de muestras de mezclador (MSW) que desee cargar.
4. Haga clic en Abrir.

Para restablecer los colores de la paleta de mezclador

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar mezclador** para visualizar la paleta de mezclador.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Restablecer colores.

Mezcla de colores

Mediante la paleta de mezclador, las muestras de colores y las herramientas Pincel y Espátula, puede crear nuevos colores para utilizarlos en las imágenes.

Cuando haya terminado de mezclar y extraer muestras de colores, puede borrar la paleta de mezclador o guardarla como un archivo de paleta de mezclador (MXS) que podrá abrir y utilizar más tarde.

Para mezclar colores

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar mezclador** para visualizar la paleta de mezclador.
2. Haga clic en la herramienta Pincel .
3. Elija un color de la muestra de color y pinte en la paleta de mezclador.
4. Elija un segundo color de la muestra de color y pinte en la paleta de mezclador.
5. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Utilice la herramienta Pincel para añadir y mezclar colores.
   - Utilice la herramienta Espátula para mezclar colores.

Para extraer una muestra de color de la paleta de mezclador

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar mezclador** para visualizar la paleta de mezclador.
2. Haga clic en la herramienta Cuentagotas .
3. En la paleta de mezclador, haga clic en el color del que desee extraer la muestra.

   El color de la muestra pasa a ser el color principal de la imagen.

Para borrar la paleta de mezclador

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar mezclador** para visualizar la paleta de mezclador.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Borrar paleta.
   - En la paleta de mezclador, haga clic en el botón Borrar y restablecer.
     botón .

Para guardar una paleta de mezclador

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar mezclador** para visualizar la paleta de mezclador.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Guardar paleta.
3. En el cuadro de diálogo Guardar paleta de mezclador, escriba un nombre para los colores de mezclador y elija dónde desea guardar el archivo de paleta de mezclador (MXS).
4. Haga clic en Guardar.

Para cargar una paleta de mezclador

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar mezclador** para visualizar la paleta de mezclador.

2 Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Abrir paleta.

3 En el cuadro de diálogo Abrir paleta de mezclador, elija el archivo de paleta de mezclador (MXS) que desee abrir.

4 Haga clic en Abrir.

Creación de muestras de color

Si ha mezclado colores con los que está especialmente satisfecho, puede guardarlos como muestras de color y añadirlos a las paletas de colores. Si desea obtener más información sobre las paletas de colores, consulte “Uso de las paletas de colores” en la página 94.

Las muestras de color que cree en la paleta de mezclador se pueden guardar.

Para añadir una muestra de color a la paleta de colores

1 En la paleta de mezclador, haga clic en la herramienta Cuentagotas y elija el color que desee guardar como muestra de color.

2 Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Añadir muestra.

El color seleccionado se añade a la paleta de colores actual.

Para crear una paleta de colores desde la paleta de mezclador

1 Elija el menú **Ventana > Mostrar mezclador** para visualizar la paleta de mezclador.

2 Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Crear nueva paleta de colores.

Uso de las paletas de colores

Corel Painter utiliza paletas de colores para organizar grupos de colores. Algunas paletas de colores se organizan por nombre y por relaciones de color.

Corel Painter proporciona varias paletas de colores, entre las que cabe destacar: paletas de colores de Corel Painter, paletas para sistemas Mac OS y Windows y un PANTONE MATCHING SYSTEM® (sistema de correspondencia de color). Sólo se puede abrir una paleta de colores cada vez, pero puede cargar otra paleta fácilmente.

Paleta de colores

Para mostrar la paleta de colores

- Elija el menú **Ventana > Mostrar paleta de colores.**

Para elegir un color de una paleta de colores

- En la paleta de colores, haga clic en un color.

Para abrir una paleta de colores diferente

1 En la paleta de colores, haga clic en la flecha del menú de la paleta o

en el botón de acceso a biblioteca y elija Abrir paleta de colores.

2 En el cuadro de diálogo Seleccionar paleta de colores, elija una paleta de colores y haga clic en Abrir.

Puede establecer una paleta de colores predeterminada en el cuadro de diálogo Preferencias. Si desea obtener más información, consulte “Configuración de preferencias” en la página 58.

Para guardar una paleta de colores

1 En la paleta de colores, haga clic en la flecha del menú de la paleta o en el botón de acceso a biblioteca y elija Guardar paleta de colores.

2 En el cuadro de diálogo Escribir nombre de paleta de colores, elija dónde desea guardar el archivo.

3 Escriba un nombre para la paleta de colores en el cuadro Nombre de archivo.

4 Haga clic en Guardar.

Localización de colores en una paleta de colores

Existen dos maneras de localizar un color determinado en una paleta de colores. Puede buscar el color por el nombre o dejar que Corel Painter encuentre el color que más se parezca al color actual.

Para localizar un color

1 En la paleta de colores, realice una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en el botón Buscar color .
- Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Buscar muestra.

2 En el cuadro de diálogo Buscar color, realice una de las siguientes operaciones:

- Active la opción Por nombre y escriba un nombre en el cuadro.
- Active El más cercano al actual.

3 Haga clic en Iniciar.

4 Haga clic en OK cuando encuentre el color que desea.

Si la paleta de colores está visible, Corel Painter rodea el color que ha encontrado con un marco de selección.

Si realiza una búsqueda de un color por el nombre, pero no encuentra un color con ese nombre, el botón OK no estará disponible (aparecerá en gris).

Personalización de los diseños de la paleta de colores

Puede organizar los colores de una paleta de colores de varias maneras. Puede ordenarlos por matiz, luminancia y saturación, determinar el tamaño de las muestras de color, decidir si desea que tenga líneas de cuadrícula e indicar si desea que los colores de la paleta aparezcan con el nombre. Puede cambiar una paleta de colores hasta que tenga la apariencia exacta que usted desea.

Para cambiar el orden de los colores

1. En la paleta de colores, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Orden.
2. Elija una de las siguientes opciones:
   - **Guardado**: ordena los colores de la forma en la que se colocaron.
   - **MLS**: ordena los colores por matiz, luminancia y saturación.
   - **LMS**: ordena los colores por luminancia, matiz y saturación.
   - **SML**: ordena los colores por saturación, matiz y luminancia.

Para ajustar el tamaño de la muestra de color

1. En la paleta de colores, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Tamaño de las muestras.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Elija un valor en píxeles.
   - Elija Personalizar.
3. Si elige Personalizar, mueva los controladores de altura y anchura del cuadro de diálogo Personalización o escriba valores en los cuadros Ancho y Altura.

Para activar o desactivar la cuadrícula

- En la paleta de colores, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Mostrar cuadrícula para activar o desactivar la visualización de la cuadrícula.

  Si desactiva la cuadrícula, las líneas entre los colores desaparecen. Podrá ver más colores, pero la separación entre éstos no estará tan clara como cuando la cuadrícula está activada.

Para activar o desactivar los nombres de los colores

- Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Mostrar nombre para activar o desactivar la visualización de los nombres de los colores.

Creación de paletas de colores

Puede crear sus propias paletas de colores para controlar los colores en determinados proyectos o para crear grupos de colores de pintura favoritos. Puede ser muy útil crear paletas de colores con nombres específicos. Por ejemplo, si asigna a sus paletas los nombres Sombras de violeta, Imagen de héroe, Mis pinturas o Botones giratorios, podrá reconocer los colores de las paletas y acceder a ellos con facilidad.

Puede crear paletas de colores a partir de los siguientes elementos:

- Los selectores de color de la paleta Colores
- Una imagen
- Una selección de una imagen
- Una capa
- La paleta de mezclador

Antes de crear una nueva paleta de colores, es posible que se le solicite que guarde la paleta de colores actual.

Si desea obtener más información, consulte “Para guardar una paleta de colores” en la página 95.

Para crear una nueva paleta de colores mediante los selectores de color

1. En la paleta de colores, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Crear paleta de colores vacía.
2. En la paleta Colores, elija un color del selector de colores estándar o pequeños.
3. En la paleta de colores, haga clic en el botón Añadir color a paleta .

Notas:

- *Si desea obtener información sobre la adición de colores a una paleta de colores, consulte “Edición de paletas de colores” en la página 97.*
- *Si desea obtener más información sobre la selección de colores, consulte “Uso de los selectores de color” en la página 86.*

Para crear una paleta de colores a partir de una imagen, de una selección, de una capa o de la paleta de mezclador

- En la paleta de colores, haga clic en la flecha del menú de la paleta o en el botón de acceso a biblioteca y elija una de las siguientes opciones:
  - **Crear paleta a partir de imagen**: esta opción sólo está disponible si tiene una imagen abierta. Aparecerá una paleta de colores con todos los colores de la imagen.
  - **Crear paleta a partir de capa**: esta opción sólo está disponible si hay una capa activa seleccionada en la imagen. Aparecerá una paleta de colores con todos los colores de la capa activa.
  - **Crear paleta a partir de selección**: esta opción sólo está disponible si hay una selección activa en la imagen. Aparecerá una paleta de colores con todos los colores del área seleccionada en la imagen.
  - **Crear paleta a partir de mezclador**: aparece una paleta de colores con todos los colores utilizados en la paleta de mezclador.

Sugerencia

- *Si trabaja en páginas web, para mantener un número bajo de colores utilizados en una imagen (y, por consiguiente, un tamaño de imagen menor), cree una paleta de colores y utilice sólo los colores de dicha paleta.*

Edición de paletas de colores

Puede personalizar las paletas de colores añadiendo, suprimiendo o sustituyendo colores. También puede asignar o cambiar el nombre de los colores individuales de una paleta de colores.

Asignar un nombre a los colores de una paleta de colores puede ser útil. De este modo, podrá buscar los colores por su nombre o anotar los colores que utiliza directamente en la ventana del documento. Si desea obtener más información sobre la búsqueda de colores, consulte

"Localización de colores en una paleta de colores" en la página 95. Si desea obtener más información sobre la anotación de colores, consulte "Anotación de colores" en la página 102.

Para añadir un color

1. Elija el color que desea añadir de la paleta Colores, una paleta de colores o una imagen existente.
2. En la paleta de colores, haga clic en el botón Añadir color a paleta .

   El color se añade a la paleta de colores actual.
3. Si lo desea, puede hacer doble clic en la muestra de color para escribir un nombre para el color.

   Podrá cambiar el nombre más tarde haciendo doble clic de nuevo en la muestra y escribiendo otro nombre.
4. Repita este procedimiento para todos los colores que desee añadir.

Nota

- *Si desea añadir un color de una paleta de colores existente, debe seleccionar el color de la misma antes de abrir la paleta de destino, ya que Corel Painter cierra la paleta de colores actual antes de mostrar una nueva.*

Para suprimir un color

1. Elija el menú **Ventana** > **Mostrar paleta de colores.**
2. En la paleta de colores, haga clic en el botón Suprimir color de paleta .
3. En el cuadro de diálogo de advertencia, haga clic en Sí.

   Corel Painter suprime el color seleccionado de la ventana de la paleta de colores.

Para reemplazar un color

1. Elija el color que desea añadir de la paleta Colores, una paleta de colores o una imagen existente.
2. Mantenga presionada la tecla **Comando** (Mac OS) o la tecla **Ctrl** (Windows) y haga clic en el color que desee sustituir.

   El color nuevo reemplaza al anterior en la paleta de colores.

Para asignar o cambiar el nombre de un color

1. Elija el menú **Ventana** > **Mostrar paleta de colores**.
2. En la paleta de colores, haga doble clic en una muestra de color.
3. Escriba el nombre del color en el cuadro de diálogo Definir nombre de color.

   Los nombres de colores pueden tener hasta 31 caracteres.

Información de color

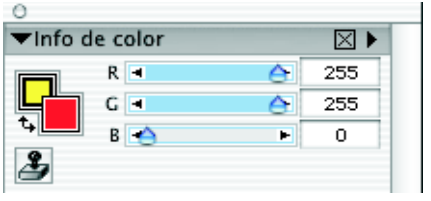
La información del color seleccionado se encuentra disponible en la paleta Información de color.

Paleta Información de color

La paleta Información de color muestra los valores MSV y RGB del color seleccionado. Corel Painter proporciona los valores RGB en formato decimal. Estos valores se pueden ajustar moviendo los

reguladores o escribiendo nuevos valores en los cuadros correspondientes.

También puede utilizar la paleta Información de color para activar la opción Clonar color. Si desea obtener más información sobre cómo clonar colores, consulte “Uso de la opción Clonar color” en la página 223.



Paleta Información de color

Para mostrar la paleta Información de color

- Elija el menú **Ventana** > **Mostrar información de color**.

Para configurar los valores RGB o MSV

1. En la paleta Información de color, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija una de las siguientes opciones:
   - Mostrar como RGB
   - Mostrar como MSV
2. Mueva los controladores para ajustar los valores o escriba nuevos valores en los cuadros.

   Puede previsualizar el nuevo color en los cuadros de color principal y secundario de la paleta Información de color.

Sugerencia

- *Si desea mostrar valores RGB hexadecimales en la paleta Colores, presione la tecla Mayús y haga clic en el cuadro MSV/RGB. Los valores RGB hexadecimales pueden ser útiles si crea páginas para Internet.*

Variabilidad de color

La variabilidad de color permite crear trazos de pincel de más de un color. La variabilidad se puede utilizar para mejorar la apariencia natural de su trabajo.

Paleta Variabilidad de color

La paleta Variabilidad de color contiene reguladores para ajustar los valores de variabilidad de color.

Paleta Variabilidad de color

Para mostrar la paleta Variabilidad de color

- Elija el menú **Ventana** > **Mostrar variabilidad de color**.

Cómo establecer la variabilidad de color

La variabilidad de color se puede establecer según el modo MSV o RGB y se puede basar en el degradado o en la paleta de colores actual.

Para establecer la variabilidad de color

1. En la paleta Colores, elija un color principal del selector de colores estándar o pequeños.
2. Elija el menú **Ventana > Mostrar variabilidad de color** para visualizar la paleta Variabilidad de color.
3. Elija la opción en MSV en el menú emergente.
4. Ajuste los reguladores de matiz, saturación y valor para controlar los rangos de matiz, saturación y valor para la variabilidad de color.
   - Desplace el regulador **± matiz** hacia la derecha para aumentar el número de matices en el trazo de pincel resultante. Estos colores son los adyacentes al color seleccionado en la rueda de color.
   - Desplace el regulador **± saturación** hacia la derecha para aumentar la variabilidad en la intensidad de color del trazo de pincel.
   - Desplace el regulador **± valor** hacia la derecha para aumentar la variabilidad en el brillo del trazo de pincel.

   Puede probar diferentes configuraciones de ± MSV con cualquiera de los pinceles para obtener resultados interesantes.

Nota

- *Cuando guarde una variante de estilo, la configuración de la variabilidad de color actual también se guardará.*

Sugerencia

- *Si desplaza estos reguladores hacia la derecha cuando trabaje con estilos como Óleo o las variantes de Artistas Van Gogh y Seurat, puede añadir unos efectos visuales naturales, casi en 3 dimensiones, a las imágenes de su página web.*

Para establecer la variabilidad de color en modo RGB

1. En la paleta Colores, elija un color principal del selector de colores estándar o pequeños.
2. Elija el menú **Ventana > Mostrar variabilidad de color** para visualizar la paleta Variabilidad de color.
3. Elija la opción en RGB del menú emergente.
4. Mueva los reguladores R, G y B para controlar la variabilidad de color de los valores rojo, verde y azul.

Para establecer la variabilidad de color según el degradado actual

1. En la paleta Colores, elija un color principal del selector de colores estándar o pequeños.
2. Elija el menú **Ventana > Mostrar variabilidad de color** para visualizar la paleta Variabilidad de color.
3. Elija la opción desde degradado del menú emergente.

   Esta opción hace que se seleccionen colores aleatorios del degradado actual para la variabilidad de color.

Para establecer la variabilidad de color según la paleta de colores actual

1. En la paleta Colores, elija un color principal del selector de colores estándar o pequeños.
2. Elija el menú **Ventana > Mostrar variabilidad de color** para visualizar la paleta Variabilidad de color.
3. Elija la opción desde paleta de colores del menú emergente.

   Esta opción hace que se seleccionen colores aleatorios de la paleta de colores actual para la variabilidad de color.

Expresión de color

La expresión de color determina dónde debe utilizar Corel Painter el color principal o secundario en una imagen.

Paleta Expresión de color

La paleta Expresión de color permite introducir valores de entrada, como la dirección, que controlen la salida cuando se apliquen trazos de pincel de dos colores.

Paleta Expresión de color

Para mostrar la paleta Expresión de color

- Elija el menú **Ventana > Mostrar expresión de color**.

Para establecer los controles de expresión de color

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar expresión de color** para mostrar la paleta de colores actual.
2. En el menú emergente Controlador, elija una de las siguientes opciones:
   - **Ninguno**: no aplica ningún ajuste a la expresión de color.
   - **Velocidad**: ajusta la expresión de color según la velocidad de arrastre.
   - **Dirección**: ajusta la expresión de color según la dirección del trazo y en función del valor establecido con el regulador o en el cuadro.
   - **Presión**: ajusta la expresión de color según la presión del lápiz gráfico.
   - **Rueda**: ajusta la expresión de color según la configuración de la rueda en un aerógrafo, concretamente la del lápiz gráfico Intuos de Wacom.
   - **Inclinación**: ajusta la expresión de color según el ángulo que forma el lápiz gráfico con la tableta.
   - **Orientación**: ajusta la expresión de color según la dirección en la que apunta el lápiz gráfico.
   - **Origen**: ajusta la expresión de color según la luminancia del origen de clon.
   - **Aleatorio**: ajusta la expresión de color de forma aleatoria.

3 Si desea cambiar los colores principal y secundario, active la casilla de verificación Invertir para invertir la expresión de color.

Anotación de colores

La característica Anotación utiliza los nombres de los colores como etiquetas para los colores de las imágenes. Las etiquetas son pequeños cuadros de texto conectados a líneas que apuntan a un color determinado de la imagen en pantalla o impresa. La anotación de colores en una imagen le puede ayudar a controlar y limitar los colores que se utilizan, lo que le ayudará a controlar el tamaño de la imagen. Tras crear las anotaciones, puede ocultarlas, mostrarlas o suprimirlas.

Debe asignar un nombre a las muestras de color de la paleta de colores activa para generar anotaciones útiles. Puede cambiar los nombres de los colores después de añadirlos como anotaciones. Si desea obtener información sobre cómo asignar un nombre a las paletas de colores, consulte “Para asignar o cambiar el nombre de un color” en la página 98.

Cree etiquetas o anotaciones para colores individuales de la imagen.

Las anotaciones se guardan en una capa separada en la parte superior de la imagen y se pueden guardar en formato RIF junto con la imagen. Las anotaciones se incluyen cuando graba un guión y se escalan cuando lo reproduce con una resolución diferente.

Cuando mueve una capa, las anotaciones se mueven con ella. Si coloca una capa anotada encima de otra, puede que la anotación que se vea pertenezca a la capa inferior, aunque parezca que es una etiqueta de la capa superior.

Cuando anota un color que no coincide exactamente con un color de la paleta de colores activa, por ejemplo, cuando anota trazos de pincel aplicados con una opacidad inferior al 100%, Corel Painter aproxima el color, muestra el nombre del color más cercano y añade un asterisco tras el nombre del color para indicar que es un color cercano.

Cuando rellena un área anotada, la anotación se actualiza para reflejar el nuevo color. Si desea obtener más información, consulte “Técnicas de relleno” en la página 133.

Para crear anotaciones

1 Utilice una paleta de colores que incluya los nombres de los colores.

2 Elija el menú **Lienzo > Anotaciones > Anotar**.

3 Sitúe el cursor sobre el color que desea anotar y arrastre a un área fuera de los límites del color.

Cuando suelte el botón del ratón o del lápiz gráfico, aparecerá el

nombre del color junto a una línea que apunta hacia el color anotado.

4 Tras anotar todos los colores que necesita, haga clic en Realizado en el cuadro de diálogo Anotación.

Para suprimir una anotación

1 Elija el menú **Lienzo > Anotaciones > Anotar**.

2 Haga clic en la etiqueta de la anotación (nombre) para seleccionarla.

3 Presione la tecla **Suprimir** (Mac OS) o **Retroceso** (Windows).

Para mostrar u ocultar anotaciones

1 Elija el menú **Lienzo > Anotaciones > Mostrar anotaciones**.

Aparecerán las anotaciones.

2 Elija el menú **Lienzo > Anotaciones > Ocultar anotaciones** para ocultar las anotaciones.

Para cambiar los nombres de los colores tras anotar una imagen:

1 Elija la anotación cuyo nombre desee cambiar.

2 Presione la tecla **Suprimir** (Mac OS) o **Retroceso** (Windows).

3 En la paleta de colores, haga doble clic en la muestra del color cuyo nombre desee cambiar.

4 Escriba el nuevo nombre en el cuadro de diálogo Definir nombre de color.

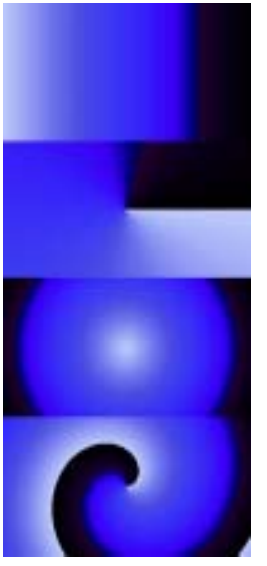
5 Elija el menú **Lienzo > Anotaciones > Anotar**.

6 Vuelva a crear la anotación suprimida.

7 Repita el procedimiento para todas las anotaciones cuyo nombre desee cambiar.

Uso de los degradados

Un degradado es una transformación gradual de un color a otro. A veces se los denomina mezclas o fuentes. Corel Painter proporciona varios tipos de degradado: lineal, radial, circular y espiral.



Ejemplos de tipos de degradados, de arriba abajo: lineal, radial, circular y espiral.

Puede utilizar los degradados para:

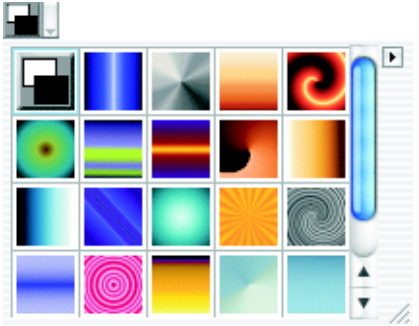
- Rellenar una selección, una capa o un canal. Si desea obtener más información, consulte “Uso de selecciones” en la página 229, “Uso de capas y capas de máscara” en la página 257 y “Uso de canales Alpha” en la página 247.

- Controlar un efecto Relleno arte pop. Otros efectos funcionan mejor si utiliza una máscara rellena. Si desea obtener más información, consulte “Efecto Relleno arte pop” en la página 348.
- Expresar el degradado de una imagen existente asignando colores de degradado a la luminancia de la imagen. Si desea obtener más información, consulte “Creación de textura utilizando Luminancia” en la página 314.
- Realizar trazos con un degradado mediante uno de los pinceles informatizados (utilizando alguno de los siguientes tipos de pincelada: aerógrafo línea, proyectada o representada). Si desea obtener más información, consulte “Tipos de pincelada” en la página 164.

Aunque Corel Painter incluye bibliotecas llenas de degradados, seguro que desea crear algunos propios. Para hacerlo, simplemente debe definir dos colores y crear un degradado entre ellos.

También puede capturar degradados de imágenes existentes o crear sus propias bibliotecas de degradados. Utilice las opciones de la paleta Degradados para seleccionar y ajustar los degradados de Corel Painter.

Los degradados se almacenan en bibliotecas. Puede cargar otras bibliotecas de degradados para aumentar sus posibilidades de elección. Si desea obtener más información sobre cómo trabajar con bibliotecas, consulte “Carga de otras bibliotecas” en la página 27.



Selector de degradado de la paleta Degradados

Para seleccionar un degradado

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar degradados** para visualizar la paleta Degradados.

   Si la paleta Degradados no está ampliada, haga clic en la flecha de la paleta.
2. Haga clic en el selector de degradado y elija un estilo.
3. Haga clic en uno de los tipos de degradado que se encuentran a la derecha de la paleta para seleccionar uno de los cuatro tipos de degradado: lineal, radial, espiral o circular.

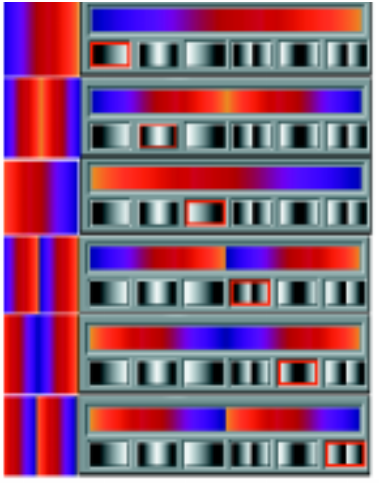
   La ventana de previsualización muestra el modo en que la configuración actual afecta al degradado seleccionado.

Para cambiar el orden de los degradados

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar degradados** para visualizar la paleta Degradados.
2. Haga clic en uno de los órdenes de degradado en la parte inferior de la paleta para determinar el comportamiento del degradado:

- Izquierda a derecha
- Izquierda a derecha y reflejado
- Derecha a izquierda
- Izquierda a derecha y doble
- Derecha a izquierda y reflejado
- Derecha a izquierda y doble

La tira de previsualización (que se encuentra sobre los órdenes de los degradados) muestra el orden de degradado seleccionado.



Ejemplos de órdenes de degradado

Para cambiar el ángulo de un degradado

1. Elija el menú **Ventana** > **Mostrar degradados** para visualizar la paleta Degradados.
2. Arrastre la bola roja del anillo del ángulo de degradado o haga clic en cualquier parte del anillo para cambiar el ángulo del degradado.

   Aparecerá el valor numérico correspondiente bajo la previsualización de degradado.

Para cambiar la tensión de la espiral

1. Elija el menú **Ventana** > **Mostrar degradados** para visualizar la paleta Degradados.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Mantenga presionada la tecla **Comando** (Mac OS) o **Ctrl** (Windows) mientras arrastra la bola roja del anillo del ángulo de degradado para cambiar la tensión de la espiral del degradado.
   - Haga clic dentro de la previsualización de degradado para que Corel Painter lo haga girar.

   Haga clic fuera de la previsualización para detener la rotación.

Creación y edición de degradados

Puede crear desde degradados muy simples hasta degradados muy complejos. Para crear un degradado simple de dos puntos, simplemente debe elegir un color principal y un color secundario y, a continuación, hacer que Corel Painter cree un degradado entre ambos. Si desea crear degradados más complejos, utilice el editor de degradados o capture degradados de trabajos ya existentes. Los puntos de control del color del editor de degradados se utilizan para controlar en qué punto se inicia un nuevo degradado.

Puede guardar degradados y utilizarlos para rellenar un objeto seleccionado. Si desea obtener más

información sobre cómo rellenar un objeto, consulte “Técnicas de relleno” en la página 133.

Para crear un degradado de dos puntos

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar colores** para visualizar la paleta Colores.
2. En la paleta Colores, haga clic en el cuadro del color principal y elija un color.
3. Haga clic en el cuadro del color secundario y elija un color.
4. Elija el menú **Ventana > Mostrar degradados**.
5. En el selector de degradado, elija Dos puntos.

Nota

- *Cuando cree un degradado de dos puntos, establezca un color para el punto de control derecho y, a continuación, establezca un color para el punto de control izquierdo.*

Sugerencia

- *Si desea crear interesantes efectos de degradado, seleccione los colores que aparecen entre los colores de los extremos.*

Para editar o crear un degradado complejo

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar degradados** para visualizar la paleta Degradados.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Editar degradado.

   La progresión coloreada de la parte superior del cuadro de diálogo Editar degradado muestra el degradado actual. Los marcadores grises de la parte inferior de la barra son puntos de control del color. Puede colocar estos marcadores con el fin de cambiar el color de la mezcla en puntos individuales del degradado.
3. Haga clic en un punto de control del color para seleccionarlo.
4. En la paleta Colores, haga clic en el cuadro del color principal y elija un color.
5. Repita los pasos tres y cuatro para cada punto de control del color que desee editar.

Utilice el cuadro de diálogo Editar degradado para crear o editar degradados.

Para añadir puntos de control del color

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar degradados** para visualizar la paleta Degradados.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Editar degradado.
3. En el cuadro de diálogo Editar degradado, haga clic en cualquier lugar de la barra de progresión del color.

   El punto de control se añade sin que afecte al color.
4. Haga clic en el nuevo punto de control del color para seleccionarlo.

5 Abra la paleta Colores y elija un color.

Sugerencia

- *Puede presionar la tecla Opción y hacer clic (Mac OS) o la tecla Alt y hacer clic (Windows) en la barra para crear y establecer un punto de control para el color actual.*

Para suprimir un punto de control

1 Elija el menú **Ventana > Mostrar degradados** para visualizar la paleta Degradados.
2 Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Editar degradado.
3 En el cuadro de diálogo Editar degradado, haga clic en un punto de control para seleccionarlo.
4 Presione la tecla **Suprimir** (Mac OS) o **Retroceso** (Windows) para suprimir el punto de control del color seleccionado.

Para guardar un degradado

1 Elija el menú **Ventana > Mostrar degradados** para visualizar la paleta Degradados.
2 Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Guardar degradado.
3 En el cuadro de diálogo Guardar degradado, escriba un nombre para el degradado.

Creación de progresiones de mezcla

Las progresiones de mezcla determinan la mezcla del degradado: de forma lineal o no lineal.

Para crear progresiones que se mezclan linealmente

1 Elija el menú **Ventana > Mostrar degradados** para visualizar la paleta Degradados.
2 Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Editar degradado.
3 En el cuadro de diálogo Editar degradado, active la casilla de verificación Lineal.

   Éste es el tipo de degradado predeterminado.

Para crear degradados no lineales

1 Elija el menú **Ventana > Mostrar degradados** para visualizar la paleta Degradados.
2 Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Editar degradado.
3 Desactive la casilla de verificación Lineal.

   Todas las progresiones del degradado están ahora mezcladas de forma no lineal mediante curvas suaves.

Sugerencia

- *Si utiliza progresiones no lineales, utilice el regulador Extensión de color para controlar la suavidad del color en cada punto de control del color.*

Cambio del matiz de color del degradado

El matiz del color se representa en el cuadro de diálogo Editar degradado mediante cuadros ubicados en unos puntos medios entre los puntos adyacentes de control del color. Estos puntos permiten cambiar el matiz de la mezcla en ese segmento.

Para cambiar el matiz de color

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar degradados** para visualizar la paleta Degradados.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Editar degradado.
3. En el cuadro de diálogo Editar degradado, haga clic en la casilla cuadrada de matiz que se encuentra sobre la barra de progresión del color.
4. Seleccione una opción del menú emergente Color.
   - **RGB**: mezcla directamente entre los componentes rojos, verdes y azules de los dos colores.
   - **Matiz SAR** y **Matiz SCAR**: mezclan entre los colores de puntos finales girando alrededor de la rueda de color.

Nota

- *Para entender mejor este concepto, vaya al selector de colores estándar (anillo y triángulo) y compruebe el orden de los colores en el anillo de matiz. Observe cómo se actualizan las previsualizaciones de los degradados en la paleta Degradados conforme cambia los parámetros en el cuadro de diálogo Editar degradado.*

Cómo capturar un degradado de una imagen

Puede utilizar cualquier imagen existente como origen para crear degradados nuevos. Podría capturar los colores de una fotografía de una puesta de sol o pintar su propia gama de colores como contenido de un degradado.

Para realizar mezclas perfectas entre una serie de colores, es mejor trabajar con una fila de píxeles que con un área grande de una imagen.

Para capturar un degradado

1. Seleccione un área vertical u horizontal.

   Realice la selección tan estrecha como sea posible.

   Si la selección es horizontal, Corel Painter utiliza la primera fila de píxeles empezando por la parte superior izquierda del degradado.

Si la selección es vertical, Corel Painter utiliza la primera columna de píxeles empezando por la parte superior izquierda del degradado.

2 Elija el menú **Ventana > Mostrar degradados** para visualizar la paleta Degradados.

3 Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Capturar degradado.

4 En el cuadro de diálogo Guardar degradado, escriba un nombre para el degradado.

El nuevo degradado se guarda en la biblioteca actual. En el futuro, podrá elegirlo por su nombre en la paleta Degradados.

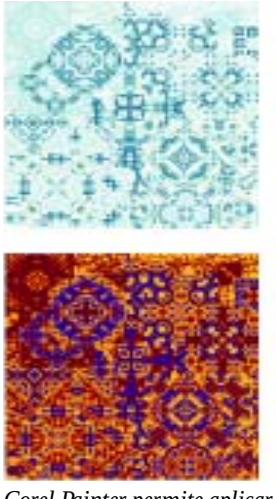
Si desea obtener información sobre cómo trabajar con bibliotecas, consulte “Bibliotecas y gestores” en la página 26.

Nota

- *Cuando se captura un degradado, no se puede volver a editar. Para cambiar un degradado capturado, cambie el trabajo del que se capturó y vuelva a capturar el degradado.*

Asignación de un degradado a la luminancia de una imagen

Puede asignar un degradado a una imagen existente, sustituyendo los colores de una imagen por los del degradado. Este efecto aplica colores de degradado a los píxeles de una imagen basándose en los valores de luminancia.



Corel Painter permite aplicar un degradado según el valor de luminancia de los colores existentes.

Para expresar un degradado en una imagen

1 Abra la imagen que desee utilizar.

Seleccione una parte de la imagen o utilice toda la imagen.

2 Elija el menú **Ventana > Mostrar degradados** para visualizar la paleta Degradados.

3 Seleccione el degradado que desea utilizar.

4 Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Aplicar a imagen.

5 En el cuadro de diálogo Aplicar a imagen, ajuste el regulador Sesgado para definir la asignación del degradado.

Corel Painter reemplaza los colores de la imagen por los colores del degradado basándose en las luminancias correspondientes.

6 Técnicas de pintura

La aplicación Corel Painter permite dibujar y pintar de la forma en que lo haría en la vida real. En su estudio, utiliza pinceles, plumas, lápices, tizas, aerógrafos y espátulas para realizar marcas en un lienzo o en un trozo de papel. Con Corel Painter, se pueden crear un sinfín de marcas. Al igual que una tienda de arte completamente equipada, Corel Painter ofrece numerosos pinceles y herramientas de dibujo diferentes con opciones que pueden modificarse.

Exploración de las herramientas de pintura

Muchos de los pinceles predefinidos de Corel Painter (denominados Variantes de estilo) son copias digitales de los pinceles que puede que haya utilizado en la vida real. Otros permiten crear efectos que no son posibles con las herramientas reales.

Corel Painter utiliza pinceles "informatizados" que crean trazos suaves y continuos. Utilícelos para aplicar color, pintar sobre degradados o pintar con patrones. Si desea obtener más información sobre los pinceles informatizados, consulte "Uso de los pinceles informatizados" en la página 114.

Los pinceles de Corel Painter se pueden modificar de numerosas formas para conseguir el aspecto deseado. Por ejemplo, puede comenzar utilizando un lápiz y, a continuación, cambiar la configuración para que funcione como un aerógrafo. También puede modificar un pastel al óleo para crear un estilo de tonos pastel o conseguir que una pluma que pierde tinta funcione como un pincel de pelo de camello. De repente, la tienda de arte tendrá un número ilimitado de pasillos y plantas que le otorgarán libertad para crear todo aquello que

imagine. Si desea obtener más información sobre cómo utilizar los controles para personalizar los pinceles, consulte “Personalización de los estilos” en la página 159.

El resultado de cualquier marca o pincelada que realice con una herramienta de dibujo de Corel Painter dependerá de los siguientes factores:

- La categoría de estilo (o herramienta de dibujo) seleccionada. Si desea obtener más información, consulte “Categorías de estilo” en la página 113.
- La variante de estilo seleccionada en la categoría de estilo. Si desea obtener más información sobre cómo seleccionar una variante de estilo específica, consulte “Selección de un estilo” en la página 116.
- Los controles tales como el tamaño del pincel, la opacidad y la cantidad de color que penetra en la textura de papel. Si desea obtener más información, consulte “Configuración de estilos” en la página 117.
- La textura de papel seleccionada. Si desea obtener más información sobre cómo seleccionar el papel, consulte “Elección de texturas de papel” en la página 71.
- El color, el degradado o el patrón que seleccione como medio. Si desea obtener más información sobre cómo seleccionar el medio que se va a aplicar, consulte “Pintura con colores” en la página 122 y “Cómo pintar con degradados o patrones” en la página 125.
- El método de pincel. Consulte “Métodos y subcategorías” en la página 169.

Descripción de los pinceles

La herramienta Pincel representa una amplia gama de herramientas que se pueden utilizar para marcar un documento, incluidos óleos, esponjas, lápices y tiza. Los trazos de pincel se crean al utilizar las herramientas que se arrastran en el lienzo.

En la barra de selección de estilos, los estilos predefinidos (variantes de estilo) se organizan por categorías. Los estilos de Corel Painter se han creado para emular las herramientas de medios naturales. Esto permite seleccionar una herramienta conociendo, en cierta medida, el efecto que va a ofrecer. En una tienda de arte, si las herramientas de un pasillo no producen los resultados deseados, puede probar con las de otro pasillo. Del mismo modo, con Corel Painter, puede probar diferentes categorías de estilo hasta encontrar la que desea.

Puede utilizar los estilos predefinidos de Corel Painter directamente tal y como están o ajustarlos según sus necesidades. Muchos autores utilizan las variantes de estilo de Corel Painter con tan sólo algunos ajustes de tamaño, opacidad o grano (la cantidad de color que penetra en la textura de papel). Existen controles específicos para realizar modificaciones más amplias en un estilo o para crear variantes de estilo completamente

nuevas. Consulte “Personalización de los estilos” en la página 159 si desea obtener más información sobre cómo utilizar el Diseñador de estilos para personalizar los estilos, y “Almacenamiento de variantes de estilo” en la página 206, para obtener información sobre cómo guardar los estilos modificados como variantes personalizadas.

La mayoría de los estilos de Corel Painter aplican medios (colores, degradados o patrones) en la imagen. Sin embargo, algunos estilos no aplican ningún medio, sino que realizan cambios en los píxeles de la imagen. Por ejemplo, el estilo Simple matiza y diluye los colores de la imagen con trazos suavizados. Si utiliza uno de estos estilos en un área en blanco del lienzo, no tendrá ningún efecto.

Categorías de estilo

En la barra de selección de estilos, puede elegir un elemento de la lista de categorías de estilo. Las categorías de estilo se han diseñado tomando como referencia los medios reales de forma que pueda seleccionar una herramienta conociendo el efecto que va a producir.

Es posible que los usuarios de las versiones anteriores de Corel Painter perciban algunos cambios en las categorías y en las variantes de estilo. Estos cambios se han realizado para sacar el máximo partido de las nuevas funciones de trazo de pincel. Si no encuentra un estilo de una versión anterior, puede volver a cargar la biblioteca de estilos antigua. Si desea obtener más información, consulte “Carga de otras bibliotecas” en la página 27.

A continuación se indican algunas de las categorías de estilo de Corel Painter que aplican medios:

- **Tinta líquida**: los estilos de esta categoría combinan tinta con pintura para crear un efecto de pintura líquida y espesa. Si desea obtener más información sobre cómo establecer los controles de los estilos de tinta líquida, consulte “Configuración de los controles de Tinta líquida” en la página 202.
- **Acuarela**: los estilos de esta categoría permiten controlar el nivel de dilución y evaporación del papel para simular de forma eficaz el aspecto natural. Si desea obtener más información sobre cómo ajustar los controles de los estilos de acuarela, consulte “Configuración de los controles de Agua” en la página 198.
- **Plumas**: los estilos de esta categoría, como Rastrillo y Bambú, no se atascan, no salpican ni se secan.
- **Mangueras de imágenes**: los estilos de esta categoría permiten pintar con varias imágenes. El nombre de las variantes de mangueras de imágenes indica el parámetro de animación y el animador utilizados. Por ejemplo, la variante Mangueras Tamaño/P Ángulo/R enlaza el tamaño con la presión del lápiz gráfico y establece el ángulo de forma aleatoria. Si desea obtener más información, consulte “Uso de la manguera de imágenes” en la página 375.

- **Aerógrafos**: los estilos de esta categoría aplican excelentes aerosoles de color. Los aerógrafos informatizados reflejan con precisión el efecto del aerógrafo real.
- **Óleos** y **Acrílicos**: los estilos de estas categorías roporcionan el efecto que se obtendría con pinturas al óleo o acrílicas. Todas las variantes cubren trazos de pincel subyacentes, muchas pueden realizar trazos multicolor y algunas de ellas interactúan con los píxeles subyacentes para crear efectos realistas.

  La variante Plano borroso de la categoría Óleos combina la sensibilidad a la orientación, la carga de pincel y un ajuste de presión invertida para Mezcla. Esto provoca que el pincel arrastre más píxeles subyacentes que los medios que aplica, produciendo unos trazos muy realistas.

La variante Plano borroso (de la categoría Óleos) muestra cómo se combinan la orientación, la carga de pincel y el ajuste de presión invertida para Mezcla para aportar un resultado realista.

Las siguientes categorías de estilo de Corel Painter sólo afectan a los píxeles existentes y no aplican ningún medio:

- **Borradores**: los estilos de esta categoría permiten eliminar color hasta llegar al blanco o al color del papel. Estos estilos también se pueden utilizar para aumentar la densidad de color, hasta llegar al negro.
- **Foto**: incluye herramientas de corrección y manipulación de fotografías.

Uso de los pinceles informatizados

Corel Painter incluye una gama de estilos de medios naturales que utilizan un método de aplicación de medios denominado “tipos de pinceladas representadas” para producir trazos de pincel “informatizados”. Estos pinceles crean trazos realistas, continuos y de bordes suavizados. Son rápidos y más consistentes, ya que los trazos se informatizan conforme se dibuja y no se crean aplicando pinceladas de color. De hecho, no es posible dibujar tan rápido como para dejar pinceladas o puntos de color en un trazo. Estos estilos contienen potentes características que no son posibles con aplicaciones de medios basadas en pinceladas. Puede obtener mayor provecho de la inclinación y el ángulo y pintar con patrones o degradados. Si desea obtener más información sobre los tipos de pinceladas representadas al personalizar los estilos, consulte “Tipos de pincelada” en la página 164.

Uso de un lápiz gráfico o un ratón

Si selecciona un pincel ancho y plano, esperará que la forma de los trazos dependa del modo en que sujeta el pincel. Los trazos realizados con la cara del pincel serán anchos. Las marcas realizadas con el borde serán estrechas.

Pinte con la cara de un pincel plano para aplicar un trazo ancho o utilice el borde para aplicar un trazo estrecho.

Corel Painter crea trazos de pincel realistas que se funden, cambian el ancho, la inclinación y el ángulo o penetran en la textura en función del uso del lápiz gráfico. Las variantes de estilo que utilizan pinceles informatizados, como la variante Plano borroso de la categoría Óleos, son también sensibles a la inclinación del lápiz gráfico (el grado de verticalidad con el que se sujeta el lápiz gráfico) y la orientación (la dirección a la que apunta el lápiz gráfico).

La inclinación puede afectar en gran medida a los trazos de pincel. Si no obtiene los resultados esperados, especialmente con aerosoles finos o aerógrafos, intente reducir la inclinación del lápiz gráfico. Los ángulos de inclinación extremos no se suelen utilizar.

Muchos de los estilos de Corel Painter son también sensibles a la presión del lápiz gráfico (la magnitud de la presión que se ejerce con el lápiz gráfico). En función de la configuración de las variantes, la presión del lápiz gráfico puede aumentar el ancho de un trazo de pincel, la penetración del color o el grado de otros efectos. Los aerógrafos de Corel Painter son también sensibles a la ruedecilla de aerógrafos Intuos de Wacom y simulan el control de aguja para ajustar el modo de aplicación de la tinta.

Puede enlazar la configuración del estilo como tamaño, opacidad y ángulo con datos de entrada del lápiz gráfico como velocidad, dirección, presión, rueda del aerógrafo, inclinación y orientación. Si desea obtener más información sobre cómo enlazar la configuración del estilo con los controles de entrada del lápiz gráfico, consulte “Configuración de Expresión” en la página 184.

En teoría, un ratón no tiene información de presión. El botón de un ratón está “activado” (presionado) o “desactivado” (sin presionar). Corel Painter introduce controles de ratón que permiten simular las configuraciones de presión, inclinación, orientación y rueda.

Si utiliza un ratón con Corel Painter, puede compensar la falta de información de presión ajustando el tamaño, la opacidad y el grano en la barra de propiedades. Por ejemplo, al reducir la opacidad o el grano se pueden obtener los mismos resultados que si se presiona ligeramente con un lápiz gráfico.

El CD de contenido incluye estilos diseñados específicamente para utilizarlos con un ratón. Si desea obtener información sobre cómo cargar otras bibliotecas de estilos, consulte “Carga de otras bibliotecas” en la página 27.

Corel Painter permite grabar trazos de pinceles, guardarlos y utilizar datos de los mismos. De este modo, puede grabar un trazo de pincel creado con un lápiz gráfico, guardarlo y, a continuación, hacer que Corel Painter utilice los datos del trazo. Esto permite pintar con el ratón y conseguir resultados basándose en un trazo realizado con un lápiz gráfico. Consulte “Grabación y reproducción de trazos” en la página 132 si desea obtener más información sobre la grabación de los trazos de pincel para mejorar la funcionalidad del ratón.

Para ajustar la presión, inclinación y orientación mediante el ratón

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Ratón.
2. Desplace el regulador Presión.

   El ajuste de presión máximo es 100%.
3. Desplace el regulador Inclinación.

   Una configuración de 90º simula un lápiz gráfico perpendicular a la tableta.
4. Desplace el regulador Orientación.

   Si se establece en cero, indica que, si estuviese utilizando un lápiz gráfico, estaría apuntando hacia la izquierda.

Sugerencia

- *Para ver el efecto de la configuración de inclinación, utilice la variante Aerosol fino de la categoría Aerógrafos.*

Para ajustar la configuración de rueda mediante el ratón

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en General.
2. Elija Rueda en el menú emergente Expresión.
3. Elija Ratón.
4. Desplace el regulador Rueda.

   Una configuración de 90% indica que, si está utilizando un lápiz gráfico, estará perpendicular a la tableta.

Selección de un estilo

Para mostrar la barra de selección de estilos

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - En la caja de herramientas, haga doble clic en la herramienta Pincel .
  - Elija el menú **Ventana** > **Mostrar barra de selección de estilos**.

Para elegir un estilo

1. En la barra de selección de estilos, elija una categoría de estilo del selector de estilos.
2. Elija una variante del selector de variantes.

El selector de estilos muestra las categorías de estilo.

Configuración de estilos

Los controles de estilo básicos para el tamaño, la opacidad y el grano están situados en la barra de propiedades. La barra de propiedades puede contener también controles adicionales para la categoría de estilo seleccionada, como saturación, mezcla y movimiento.

Cuando se selecciona un estilo y se sitúa sobre el lienzo, el cursor cambia, de forma predeterminada, a un estilo "fantasma" que refleja el tamaño y la forma para que pueda ver el área que va a pintar. Esta es la forma más práctica para comprobar si es necesario realizar cambios en el tamaño.

El Diseñador de estilos contendrá otros controles en función de la variante seleccionada. Con el tiempo, deseará obtener más información sobre estos y otros controles avanzados. Por ejemplo, el Diseñador de estilos ofrece controles más sofisticados para cambiar el tamaño y la forma de los estilos, que incluyen la configuración de tamaño mínimo. Cuando un estilo aprovecha la configuración de tamaño mínimo, los trazos se estrechan y se amplían en función de las variaciones en la presión o en la dirección del lápiz gráfico. Si desea obtener más información sobre el Diseñador de estilos, consulte "Personalización de los estilos" en la página 159. Si desea obtener más información sobre cómo guardar estilos personalizados como variantes personalizadas, consulte "Almacenamiento de variantes de estilo" en la página 206.

Configuración del tamaño del pincel

El regulador Tamaño de la barra de propiedades determina el tamaño de una sola pincelada. El campo de texto situado junto a este regulador permite escribir un tamaño específico (en píxeles).

Para establecer el tamaño del pincel

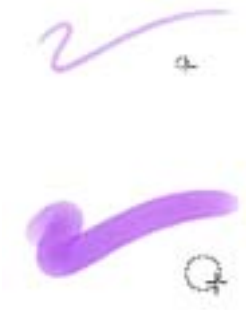
1. Elija la herramienta Pincel de la caja de herramientas.
2. Elija un estilo.
3. En la barra de propiedades, introduzca un valor en el cuadro Tamaño o ajuste el regulador emergente.

   Es posible que Corel Painter deba volver a crear el estilo después de redimensionarlo. En Corel Painter, la creación automática de pinceles modificados es la predeterminada. Se producirá una demora hasta que esto ocurra.

Para utilizar el acceso directo para redimensionar

1. Mantenga presionadas las teclas **Comando** + **Opción** + **Mayús** (Mac OS) o **Ctrl** + **Alt** + **Mayús** (Windows).
2. Con la herramienta Pincel, arrastre en la ventana de la imagen.

   Aparecerá un círculo junto al puntero que representa el tamaño del pincel. Cuando el círculo alcance el tamaño deseado, suelte el ratón.
3. Haga clic en la imagen para volver a activar la herramienta Pincel.



Una forma práctica de establecer el tamaño de pincel es mediante el acceso directo de teclado.

Ajuste de la opacidad

El regulador Opacidad controla el grado en el que un trazo recubre o se acumula sobre los píxeles subyacentes.

80% de opacidad (superior) y 20% de opacidad (inferior).

Para establecer la opacidad

1. Elija la herramienta Pincel de la caja de herramientas.
2. Elija un estilo.
3. En la barra de propiedades, introduzca un porcentaje en el cuadro Opacidad o ajuste el regulador emergente.

   Si se establece un grado de opacidad bajo, el color que se aplique será ligero, lo que permitirá ver los colores subyacentes. Si se establece un grado de opacidad alto, el color que se aplique recubrirá, en mayor medida, los píxeles subyacentes.

Nota

- *Algunos métodos y tipos de pincelada no permiten ajustar la opacidad.*

Configuración del grano

El regulador Grano controla la cantidad de color que penetra en la textura de papel. Los porcentajes bajos permiten que se vea más el grano.

89% de grano (superior) y 12% de grano (inferior).

Para establecer el grano

- En la barra de propiedades, introduzca un porcentaje en el cuadro Grano o ajuste el regulador emergente.

  Desplace el regulador hacia la izquierda para reducir la penetración, de forma que se aprecie mejor la textura. Desplácelo hacia la derecha si desea aumentar la penetración, de forma que se aprecie menos el grano.

Nota

- *Con los pinceles de medios líquidos, el grano controla la cantidad de pintura que se absorbe. En el caso de las mangueras de imágenes, el grano controla la mezcla con el color secundario. El regulador Grano no está disponible para otros estilos, como, por ejemplo, los aerógrafos.*

Dónde puede pintar

Puede pintar en el lienzo o en una capa sobre el mismo. Cuando se selecciona una capa (aparece resaltada en la paleta Capas), ésta es el destino de los trazos de pincel.

Si utiliza un estilo de acuarela, sólo podrá pintar en la capa de acuarela. Si utiliza un estilo de tinta líquida, sólo podrá pintar en la capa de tinta líquida. Si desea obtener más información, consulte “Capa de acuarela” en la página 139 y “Capa Tinta líquida” en la página 145.

Si intenta pintar en una forma, en una capa dinámica o en una capa de referencia, debe convertirla en una capa estándar para que se acepten los trazos de pincel.

Otro de los posibles destinos de los trazos de pincel es un canal o una capa de máscara. Cuando se selecciona un canal o una capa de máscara, éste es el destino de los trazos de pincel. Si desea obtener más información, consulte “Edición de canales” en la página 253 u “Operaciones con capas de máscara” en la página 286.

Cuando se activa una selección, la pintura se restringe de forma predeterminada a dicha selección. Si desea obtener más información sobre las selecciones, consulte “Operaciones con selecciones” en la página 229.

De cualquier modo, los trazos de pincel se aplican al destino seleccionado, por lo que debe comprobar el destino antes de comenzar a pintar.

Marcado del lienzo

Para marcar el lienzo, arrastre con una herramienta Pincel que aplique medios en la ventana del documento. Cada vez que arrastre, creará un trazo de pincel.

Si utiliza estilos complejos, verá una línea de puntos en el lienzo antes de que aparezca la marca. Por ejemplo, la variante Consistente del estilo Impasto es muy compleja, por lo que se produce una demora en la aparición del trazo en la pantalla. Si existe una demora, puede acumular los trazos en cadena sin perder datos de los mismos.

Dibujo a mano alzada o utilizando líneas rectas

Puede dibujar líneas sin restricciones (denominadas a mano alzada) o líneas rectas. Las opciones de la barra de propiedades permiten elegir el estilo de dibujo.

Con el estilo de dibujo Mano alzada, puede arrastrar con cualquier movimiento y en cualquier dirección. El trazo seguirá su trayecto al arrastrar.

Arrastre para crear trazos mediante el estilo de dibujo Mano alzada.

Con el estilo de dibujo Líneas rectas, Corel Painter conecta los puntos con una línea recta.

Haga clic para crear el primer punto. Haga clic o arrastre para crear un trazo mediante el estilo de dibujo Líneas rectas.

Para dibujar líneas a mano alzada

1. En la barra de propiedades de Pincel, haga clic en el botón Trazos a mano alzada .
2. Arrastre sobre el lienzo.

Sugerencia

- *Puede utilizar las teclas de acceso directo para cambiar entre los estilos de dibujo a mano alzada y de línea recta. Presione la tecla B para elegir el estilo de mano alzada o la tecla V, para elegir el estilo de línea recta.*

Para dibujar líneas rectas

1. En la barra de propiedades de Pincel, haga clic en el botón Trazos de línea recta .
2. Haga clic en el punto del lienzo donde desea comenzar la línea.
3. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en el punto donde desea terminar la línea.
   - Arrastre para colocar el punto final exactamente en la posición deseada.

   Corel Painter conecta el primer y el segundo punto mediante una línea recta.
4. Para continuar dibujando a partir del segundo punto, haga clic en puntos adicionales del lienzo.

   Corel Painter conecta cada uno de los puntos mediante una línea recta.
5. Para finalizar una línea, elija una de las siguientes opciones:
   - Presione la tecla **Retorno** (Mac OS) o **Intro** (Windows) para cerrar el polígono. El punto final se conecta con el de origen mediante una línea recta.
   - Haga clic en el botón Trazos a mano alzada para volver al estilo de dibujo a mano alzada sin cerrar el polígono.

- Presione la tecla **V** para terminar el polígono actual y poder comenzar uno nuevo.

Restricción de los ángulos de los trazos

En cualquier estilo de dibujo, puede restringir los trazos en incrementos de 45°. Con el estilo de dibujo Mano alzada, cada trazo se limita a una línea recta cuyo ángulo depende de la orientación del trazo. Con el estilo Líneas rectas, los puntos se conectan mediante líneas con ángulos en incrementos de 45°.

Para restringir los trazos en incrementos de 45°

- Mantenga presionada la tecla **Mayús** (Mac OS) o las teclas **Alt** + **Mayús** (Windows) mientras arrastra o hace clic.

Sugerencia

- *En el modo Líneas rectas, también puede restringir las líneas a la cuadrícula activando la opción Encajar en cuadrícula. Elija el menú Lienzo > Cuadrícula > Encajar en cuadrícula.*

Anulación de los trazos

Si ha realizado un trazo que no desea, puede utilizar la opción Deshacer para eliminarlo. Vuelva a utilizar esta opción para eliminar los trazos anteriores. Es posible establecer el número de trazos individuales que se pueden deshacer. Si desea obtener más información, consulte “Preferencias de Deshacer” en la página 61.

Para deshacer un trazo

- Elija el menú **Edición > Deshacer**.

Sugerencia

- *Para deshacer el trazo, también puede presionar las teclas Comando + Z (Mac OS) o Ctrl + Z (Windows).*

Fundido de trazos

En ocasiones, es posible que aplique un trazo y que desee que sea menos opaco o que parezca fundido.

Para fundir un trazo

1. Elija el menú **Edición > Fundir**.
2. Establezca la cantidad de reducción de fundido para la opacidad deseada.

   En la previsualización podrá ver los resultados de la selección.

Creación de charcos

Los pinceles informatizados de Corel Painter permiten aplicar medios para crear charcos al mover el pincel lentamente. Los charcos crean trazos muy realistas, especialmente con aerógrafos.

También puede hacer que los medios formen charcos con sólo tocar y pararse con el estilo seleccionado. Puede activar esta característica en el Diseñador de estilos.

Para que los medios formen charcos

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Espaciado.
2. Active la casilla de verificación Ampliación continua.

Nota

- *Si esta opción está desactivada, debe mover el pincel (aunque sea tan sólo mínimamente) para depositar el medio.*

Con un aerógrafo, difumine la pintura pausando el trazo durante 1 segundo, 4 segundos y 7 segundos.

Marcado de trazos de 360 grados

No hay ninguna restricción sobre la orientación (dirección del lápiz gráfico) en Corel Painter. Esto permite crear trazos completos de 360 grados completando el arco de un trazo, sin interrupción. Esto se aplica a los pinceles no informatizados. Los pinceles informatizados utilizan la orientación, a excepción de los que utilizan el tipo de pincelada Representada.

Pintura con colores

Antes de pintar, debe elegir el medio que desea aplicar. En la mayoría de las ocasiones probablemente elija aplicar un color, pero la selección del color es sólo el principio. Corel Painter ofrece una amplia gama de potentes opciones de color, entre las que se incluyen la variabilidad de color aleatoria y la paleta de colores. Si desea obtener más información sobre el uso del color, consulte “Cómo trabajar con colores” en la página 85.

Para pintar con color

1. Elija un estilo que aplique medios a un documento.

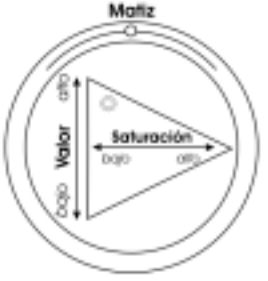
   Si no ha abierto la paleta Colores, elija el menú **Ventana > Mostrar colores**.
2. En la paleta Colores, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Colores estándar.

Utilice la paleta Colores para elegir un color para pintar.

3. Arrastre o haga clic en el anillo para seleccionar un matiz.
4. Arrastre o haga clic en el triángulo para elegir la saturación.

   El color seleccionado se muestra en el cuadro que se encuentra en primer plano bajo el anillo de color. Éste es el color principal. El cuadro que se encuentra en segundo plano muestra el color secundario. El color secundario no es el color del lienzo; se utiliza para crear trazos de pincel de dos colores y degradados de dos puntos. Si desea obtener más información, consulte “Colores

principal y secundario” en la página 87.



Arrastre el selector en el anillo para tomar un matiz. Arrastre el selector en el triángulo para elegir la saturación.

Para pintar con un color que aparece en la imagen

1. Elija un estilo que aplique medios a un documento.
2. Mantenga presionada la tecla **Opción** (Mac OS) o **Alt** (Windows) y haga clic en un color de la imagen.

   La herramienta Pincel cambia a la herramienta Cuentagotas. De esta forma, el cuentagotas toma el color y lo convierte en el color principal. Si desea obtener más información sobre el uso de la herramienta Cuentagotas, consulte “Extracción de muestras de colores de imágenes” en la página 88.

Creación de trazos de pincel de dos colores

Generalmente, sólo se trabaja con el color principal, el cuadro situado en primer plano de los dos cuadros superpuestos en la paleta Colores. Si utiliza un color, se crea un trazo de pincel sólido de un solo color. Si selecciona un color secundario, puede crear un trazo de pincel de dos colores.

Para configurar un trazo de pincel de dos colores

1. En la barra de selección de estilo, elija una categoría de estilo del selector de estilos.

   No todos los estilos pueden crear trazos de pincel de dos colores. Acrílicos, Caligrafía y Tiza son buenas elecciones.
2. En el selector de variante, elija una variante y un tipo de pincelada no informatizada, como por ejemplo, Circular.

   Si no ha abierto la paleta Colores, elija el menú **Ventana > Mostrar colores**.
3. En la paleta Colores, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Colores estándar.
4. Haga clic en el cuadro Color principal (situado en primer plano).
5. Elija un color de la paleta Colores o de la paleta de colores.

   El cuadro situado en primer plano muestra la selección.
6. Haga clic en el cuadro Color secundario (situado en segundo plano).
7. Elija un color de la paleta Colores o de la paleta de colores.

   El cuadro situado en segundo plano muestra la selección.
8. Haga clic en el cuadro Color principal (situado en primer plano).

   De este modo, se vuelve a activar el color principal para la próxima vez que seleccione un color.

9 Elija el menú **Ventana > Mostrar expresión de color** para mostrar la paleta de colores actual.

Si la paleta no está ampliada, haga clic en la flecha de la paleta.

10 En la paleta Expresión de color, elija Dirección en el menú emergente Controlador.

11 Dibuje una “T” en el documento. Dibuje algunos bucles y círculos para comprobar que la transición entre los colores depende de la dirección de los trazos de pincel.

Nota

- *Si desea obtener más información sobre el uso de la paleta de colores para elegir un color, consulte “Uso de las paletas de colores” en la página 94.*

Sugerencia

- *Para obtener resultados diferentes, pruebe otra configuración de Controlador. Por ejemplo, elija Presión para crear transiciones de color basadas en la presión aplicada con el lápiz gráfico.*

Carga de varios colores

Imagine la posibilidad de cargar color en cada pelo del pincel y de tomar diferentes colores para cada uno de ellos (como rellenar pequeños tinteros). Imagine, además, la posibilidad de mover varios colores con una espátula, arrastrándolos a lo largo del lienzo o del papel. La característica Carga de pincel afecta al modo en que el pincel aplica la pintura y al efecto que produce sobre los píxeles subyacentes.

Si no se ha activado la Carga de pincel, los estilos interactúan con los colores aplicados previamente, extrayendo una muestra de los píxeles subyacentes y, a continuación, cargando el pincel con un nuevo color (el promedio de los colores de la muestra). Si la característica Carga de pincel está activada, los pinceles pueden tomar, literalmente, los colores existentes pelo por pelo. Esta función ofrece una interacción más real de los colores, increíbles variaciones de color y mejores resultados de clonación.

Para pintar con varios colores

1 Elija un estilo.

2 En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en General.

3 Elija Pelo estático en el menú emergente Tipo de pincelada.

4 Elija Múltiple en el menú emergente Tipo de trazo.

5 En la página Diseñador de trazo, haga clic en Tintero y active la casilla de verificación Carga de pincel.

De este modo, se activa la función del pincel para tomar los colores subyacentes.

6 Ajuste los reguladores Resaturación y Mezcla.

La configuración de Mezcla determina la cantidad de pintura subyacente a la que afecta el trazo de pincel. Un valor bajo de configuración, combinado con un valor de mezcla más alto, puede mejorar la característica Carga de pincel. Si establece el valor de resaturación en 0 y lo combina con diferentes niveles de mezcla, el pincel difuminará el color de la

imagen, en lugar de depositarlo. En este caso, cuanto más baja sea la mezcla, más alta será la difuminación.

7 En la página Diseñador de trazo, haga clic en Espaciado y ajuste los reguladores Espaciado y Espaciado mínimo para que el número de partículas de difuminación sea menor.

8 Arrastre un trazo de pincel por la pintura existente para ver cómo se toma la pintura de los píxeles subyacentes y se extiende por el lienzo.

Sugerencias

- *Resulta más fácil ver la característica Carga de pincel si el lienzo no es blanco. Para rellenar el lienzo con otro color, consulte "Relleno de un área con medios" en la página 133.*
- *Puede relacionar los controles de pincel como Mezcla a la configuración de Controlador en la paleta Expresión de color. Por ejemplo, si elige Presión, cada trazo se desteñirá en función de la presión que ejerza sobre el lápiz gráfico. Si desea obtener más información, consulte "Configuración de Expresión" en la página 184.*

Solución de problemas

¿Por qué no aparece el trazo de pincel? Debe realizar las siguientes comprobaciones:

- Color principal: en la paleta Colores, ¿de qué color es el cuadro del color principal (situado en primer plano)? ¿Es el color que se muestra cuando se aplica a la imagen? Haga clic en el cuadro del color principal para seleccionarlo y, a continuación, establezca el color correcto.
- Opacidad: compruebe la configuración de Opacidad en la barra de propiedades y, si es necesario, ajuste el regulador emergente para aumentar la opacidad.
- Método de estilo: describe la naturaleza básica de un estilo. Para comprobar el método de estilo, haga clic en General en la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos. Si está dibujando con un color claro sobre un fondo oscuro, el método debe establecerse en Recubrimiento para que aparezca el color claro.
- Modo de dibujo: si ha realizado una selección, el modo de dibujo determina qué parte de la selección está protegida. Si desea obtener más información, consulte "Selección de un modo de dibujo" en la página 231.
- Capas: ¿está dibujando en el lienzo pero una capa está bloqueando la vista del trazo de pincel? En la paleta Capas, cierre el ojo de visualización de cada capa para ver sólo el lienzo.

Cómo pintar con degradados o patrones

Con los pinceles informatizados de Corel Painter, puede pintar sobre degradados, que son transformaciones graduales de un color a otro. Si desea obtener más información, consulte "Uso de los degradados" en la página 103. Los pinceles informatizados de Corel Painter también pueden aplicarse sobre

patrones (diseños repetidos). Si desea obtener más información, consulte “Uso de los patrones” en la página 74.

Al pintar con un patrón, puede ajustar la escala del mismo. La escala afecta al trazo de pincel de un patrón de manera especial (determina la resolución de los patrones pintados). La escala pequeña produce trazos de pincel informatizados desenfocados. La escala grande produce trazos más perfilados. A continuación se explica el porqué de este comportamiento.

El trazo de pincel se dibuja siempre como todo el patrón y se ajusta al tamaño de pincelada actual. Si el patrón se reduce a una escala muy pequeña (por ejemplo, al 20%), los trazos de pincel aparecen desenfocados, ya que la pincelada es bastante más grande que el patrón. Si el patrón se aumenta a una escala del 100%, la pincelada aparece lo más nítida posible. Si se aumenta a más del 100%, no afectará el aspecto de los trazos de pincel.

Ilustraremos este efecto con un ejemplo:

Imagine que el tamaño del patrón actual es de 100 píxeles y el tamaño del pincel actual es de 50 píxeles. Si se establece el patrón en 100%, Corel Painter reduce 100 píxeles a un área de 50 píxeles, lo que puede realizar con facilidad sin que se aprecie pérdida de precisión. Si el patrón aumenta a una escala del 200%, aparece tan claro como el original y al ajustarlo al tamaño de pincel de 50 píxeles, se crea un trazo de pincel con el mismo aspecto que tenía el patrón al 100%. Si disminuye la escala a un 50%, el original tendrá el mismo tamaño que el pincel, por lo que seguirá sin haber diferencias en el trazo de pincel.

Siga disminuyendo la escala. Conforme se disminuye la escala del patrón por debajo del tamaño del pincel, Corel Painter debe aumentar el tamaño del patrón para ajustarse al área de 50 píxeles del trazo de pincel. La imagen aparece desenfocada cuando se aumenta la escala tras haberla disminuido previamente. Este efecto se aprecia con más claridad cuando se aplica al patrón una escala inferior al tamaño del pincel. En un 20%, el patrón contiene sólo 20 píxeles y ha perdido el 80% de los datos originales. Si Corel Painter lo aumenta a 50 píxeles (el tamaño del trazo de pincel), la perdida de datos será claramente visible. Una configuración de escala menor producirá trazos de pincel aún más desenfocados. Disminuya la escala al 2% y el patrón tendrá tan sólo 2 píxeles, de forma que no podrá contener más de cuatro colores (dos en sentido horizontal y dos en sentido vertical). Si Corel Painter aumenta la imagen para ajustarla al trazo de pincel, no podrá ver el patrón original, sólo verá un color bastante uniforme a lo largo de la pincelada.

Para pintar con un degradado

1 Elija un estilo que aplique medios a un documento.

Si no se muestra la paleta Degradados, elija el menú **Ventana > Mostrar degradados**.

Si la paleta Degradados no está ampliada, haga clic en la flecha de la paleta.

Paleta Degradados.

2 En la paleta Degradados, elija un degradado del selector de degradados.

En el centro de la paleta, la ventana de previsualización de degradado muestra el degradado seleccionado.

3 Haga clic en uno de los siguientes botones de orden de degradados:

- Degradado izquierda a derecha
- Degradado izquierda a derecha reflejado
- Degradado izquierda a derecha doble
- Degradado derecha a izquierda
- Degradado derecha a izquierda reflejado
- Degradado derecha a izquierda doble

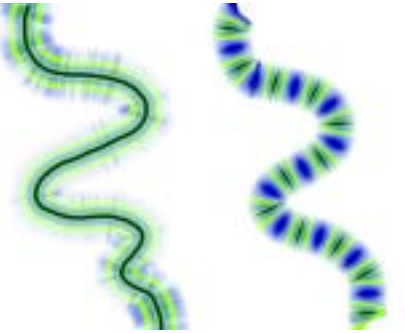
La previsualización que aparece sobre los botones de orden muestra cómo afecta el orden seleccionado al degradado. Si desea obtener más información sobre el orden de los degradados, consulte “Uso de los degradados” en la página 103.

4 En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en General.

5 En el menú emergente Tipo de pincelada, elija un tipo de pincelada que active la opción Origen. Por ejemplo, Representación.

6 Elija uno de los siguientes elementos del menú Origen:

- **Degradado**: aplica el degradado actual a lo ancho del trazo.
- **Degradado repetido**: aplica el degradado actual a lo largo del trazo.



Pintura con Degradado (izquierda) y Degradado repetido (derecha).

Notas:

- *Si la opción Origen no está disponible (aparece en gris), el estilo seleccionado sólo podrá aplicar color. En este caso, seleccione un pincel informatizado o elija un tipo de pincelada que active la opción Origen.*
- *Aunque puede elegir un tipo de degradado (lineal, radial, circular o espiral) en la paleta Degradados, al pintar con degradados siempre se utiliza un tipo de degradado lineal.*

Sugerencias

- *También puede elegir un degradado en el selector de degradados de la caja de herramientas. Corel Painter utiliza el orden de degradados actual.*

• *Si pinta con un degradado, tenga en cuenta la importancia de la dirección. Al cambiar la dirección, Corel Painter invierte el degradado, por lo que debe aplicar los trazos en la misma dirección para obtener un efecto uniforme.*

Para pintar con un patrón

1 Elija un estilo que aplique medios a un documento.

Si no se muestra la paleta de controles, elija el menú **Ventana** > **Mostrar patrones**.

Si la paleta Patrones no está abierta, haga clic en la flecha de la paleta.

2 En la paleta Patrones, elija un patrón del selector de patrones.

3 Ajuste el regulador Escala de patrón.

4 En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en General.

5 En el menú emergente Tipo de pincelada, elija un tipo de pincelada que active la opción Origen. Por ejemplo, Representación.

6 Elija uno de los siguientes elementos del menú Origen:

- **Patrón**: pinta con un patrón que no contiene información de máscara.
- **Patrón con máscara**: pinta utilizando los datos de la máscara que contiene el patrón.

Nota

• *Si la opción Origen no está disponible (aparece en gris), el pincel seleccionado sólo podrá aplicar color. En este caso, seleccione un pincel informatizado o elija un tipo de pincelada que active la opción Origen.*

Sugerencia

• *Si pinta con un patrón, tenga en cuenta que la dirección es importante. Corel Painter invierte el patrón al cambiar la dirección, por lo que debe aplicar los trazos en la misma dirección si desea obtener un efecto uniforme.*

Paleta Patrones.

Para pintar con opacidad del patrón

1 Elija un estilo que aplique medios a un documento.

2 En la paleta Patrones, elija un patrón del selector de patrones.

3 En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en General.

4 En el menú emergente Tipo de pincelada, elija un tipo de pincelada que active la opción Origen. Por ejemplo, Representación.

5 Elija Patrón como opacidad en el menú emergente Origen.

Patrón como opacidad es el único tipo de pincelada informatizada que responde a los métodos (Recubrimiento y Acumulación), lo que permite utilizar la granularidad.

6 Pinte en la imagen.

Corel Painter aplica el color actual y utiliza la luminancia del patrón para controlar la opacidad. Los colores de la luz del patrón se representan como transparentes (o con opacidad muy baja). Los colores oscuros del patrón se representan como muy oscuros (o con opacidad alta).

Pintura con aerógrafos

Los aerógrafos informatizados de Corel Painter son tan realistas que parecerá que está utilizando aerógrafos reales. Gracias a la tecnología de los tipos de pinceladas informatizadas, en la actualidad están disponibles la mayoría de las funciones de los aerógrafos. Si desea obtener más información sobre el uso de los pinceles informatizados, consulte “Uso de los pinceles informatizados” en la página 114.

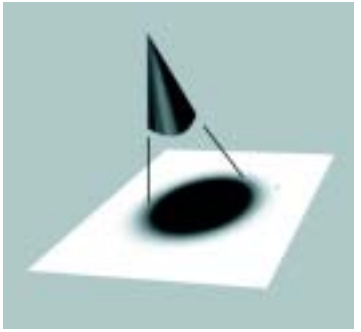
El mejor método para aprender a utilizar los aerógrafos de Corel Painter es jugar con ellos. Seleccione cada una de las variantes y disemine pintura sobre el lienzo, sin preocuparse de que se agote el aire comprimido. Los aerógrafos informatizados pueden pintar con color, patrones o variantes. Existe una variante que disemina trazos con aspecto de pelos y otra que sólo disemina la pintura existente en el lienzo y produce un efecto parecido al de una manguera sin aerógrafo.

Pruebe la variante Aerosol fino de la categoría de aerógrafos para ver un ejemplo de cómo combinar las configuraciones Orientación y Flujo para obtener resultados más reales con el aerógrafo.

Si desea obtener más información sobre los controles de Aerógrafo del Diseñador de estilos, consulte “Configuración de los controles de Aerógrafo” en la página 197.

Secciones cónicas

Anteriormente, los aerógrafos digitales proyectaban una ligera bruma de puntos (o pinceladas de pintura) en el lienzo. En la biblioteca de estilos predeterminada se incluye la variante de aerógrafo digital (denominada Grueso en versiones anteriores de Corel Painter). Con los aerógrafos digitales, los puntos se posan o se diseminan en un área circular, como el círculo proyectado por la luz de una linterna que es totalmente perpendicular a un trozo de papel. El área de aplicación sigue siendo circular, independientemente de la inclinación, la orientación o la presión del lápiz gráfico. Los ajustes de densidad y flujo se pueden imitar mediante los ajustes de la configuración Opacidad.



Los aerógrafos anteriores diseminaban una fina capa de puntos en un área que era siempre circular, como el círculo de luz de una linterna perpendicular a un trozo de papel.

Ahora, los aerógrafos responden a los datos de ángulo (inclinación), orientación (dirección) y flujo (configuración de rueda) del lápiz gráfico y permiten crear trazos de pincel muy realistas. Por ejemplo, al inclinar el lápiz gráfico, se posan puntos del medio sobre el papel que reflejan la inclinación. Imagine de nuevo el círculo de luz emitido por una linterna. El momento en el que la linterna deja de ser perpendicular al papel, cambia la forma del cono de luz y se crea una sección cónica. Del mismo modo, los aerógrafos de Corel Painter crean secciones cónicas que reflejan los movimientos del lápiz gráfico.

El ángulo y la inclinación determinan la forma y el tamaño de la sección cónica creada por los aerógrafos de Corel Painter, como un círculo de luz de una linterna que deja de ser perpendicular al papel.

Los ángulos de inclinación extremos afectan a áreas grandes del lienzo. Esto puede ralentizar el estilo al intentar rociar pintura demasiado lejos del lápiz gráfico.

Ajuste de la extensión

Puede ajustar la extensión de los aerógrafos en el Diseñador de estilos. Los controles de extensión de los aerógrafos afectan al modo en que la pintura se extiende al aplicarla. En otras palabras, establece el tamaño del cono de extensión desde la punta del aerógrafo o la lata del aerosol.

Un valor adecuado para la configuración de Extensión es 30 - 40%. Las configuraciones Extensión mínima y Ángulo pueden causar problemas. Si se combina Extensión mínima con un lápiz gráfico muy inclinado, es posible que la pintura se deposite fuera del cursor.

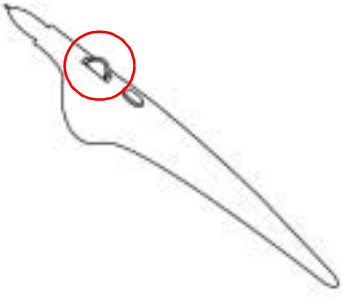
Variación de los bordes

Puede variar los bordes de la pintura aplicada con el aerógrafo para conseguir la suavidad deseada. Para ello, seleccione una punta de pincel o perfil en el Diseñador de estilos. Cada perfil proporciona un borde diferente a la pintura aplicada. Si desea obtener más información, consulte “Puntas de pincel” en la página 174.

Bordes de aerógrafo creados con el perfil Acuarela (superior) y el perfil medio (inferior).

Ajuste del flujo

Aunque puede seguir ajustando la opacidad para aplicar puntos de medios más oscuros o tenues, algunos aerógrafos de Corel Painter, por ejemplo, la variante Aerosol fino, aprovechan las ventajas de los controles de rueda del lápiz gráfico. Al igual que el control de aguja de los aerógrafos reales, el control de rueda ajusta el flujo del aerógrafo y la cantidad de medio aplicada.



En numerosos lápices gráficos de aerógrafos puede ajustar el flujo del aerógrafo mediante el control de rueda.

Para aumentar o disminuir el flujo de medio de un aerógrafo

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - Mueva la rueda del lápiz gráfico hacia la punta o hacia delante para disminuir el flujo. Aléjela de la punta o muévala hacia atrás para aumentar el flujo.
  - En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Aerógrafo y ajuste los reguladores Flujo y Flujo mínimo. Flujo establece el flujo máximo. Flujo mínimo establece la cantidad mínima de flujo como un porcentaje de Flujo.

Sugerencias

- *Puede invertir el efecto de la rueda del aerógrafo activando la casilla de verificación Invertir en la paleta Expresión de color o activando la casilla de verificación Invertir expresión de flujo en la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos.*
- *En el Diseñador de estilos, también puede determinar el flujo según la información del lápiz gráfico, como la velocidad o la presión, mediante la elección de una expresión del menú emergente Expresión de flujo.*

Control del tamaño de gota

Puede controlar el tamaño de las gotas del aerógrafo. Esto no equivale a ajustar el tamaño del pincel. Cuanto más grande es el pincel, más gotas se diseminan.

Para cambiar el tamaño de las gotas del aerógrafo

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en General.
2. Elija Aerógrafo del menú emergente Tipo de pincelada.
3. Elija Tamaño.
4. Desplace el regulador Detalle hacia la izquierda para obtener gotas más pequeñas o hacia la derecha, para obtener gotas más grandes.

Notas:

- *Las gotas muy grandes pueden producir resultados inesperados.*
- *La configuración de Detalle no está disponible para las variantes que utilicen los tipos de pinceladas de los aerógrafos de píxel y de línea.*

Grabación y reproducción de trazos

Corel Painter reproducirá los trazos que grabe en los lugares en los que haga clic. Éste es un método para crear series de trazos idénticos, por ejemplo, al crear sombreados.

Trazo de pincel (superior) grabado y reproducido en una selección triangular (inferior).

Los trazos grabados también se pueden utilizar mediante la reproducción automática. La opción Reproducir automáticamente repite el trazo grabado en posiciones aleatorias de la página.

También puede guardar los trazos grabados para un uso posterior. Puede reproducir los trazos guardados y pintar con los datos del trazo guardado. Esta capacidad puede ser muy útil si trabaja parte del tiempo con un lápiz gráfico y parte con un ratón. Puede grabar los trazos de pincel que se realicen con un lápiz gráfico, guardarlos para utilizarlos posteriormente y, a continuación, utilizar los datos de dicho trazo para obtener los mismos resultados del lápiz gráfico con un ratón.

Para grabar un trazo

- En la barra de selección de estilos, haga clic en la flecha de menú y elija Grabar trazo.

  El siguiente trazo que realice se guardará en la memoria.

Para reproducir un trazo

1. En la barra de selección de estilos, haga clic en la flecha de menú y elija Reproducir trazo.
2. Haga clic en el lugar donde desee repetir el trazo.

   Corel Painter centra el trazo en el punto en el que haga clic. Puede repetir el trazo tantas veces como desee.
3. En la barra de selección de estilos, haga clic en la flecha de menú y elija Reproducir trazo para desactivar la reproducción.

Para reproducir trazos de forma aleatoria

- En la barra de selección de estilos, haga clic en la flecha de menú y elija Reproducir automáticamente.

  Corel Painter repite el trazo en posiciones aleatorias hasta que haga clic.

Para guardar un trazo

1. En la barra de selección de estilos, haga clic en la flecha de menú y elija Guardar trazo.
2. En el cuadro de diálogo Guardar trazo, escriba un nombre.

   Corel Painter añade el trazo a la lista de trazos guardados.

Para seleccionar un trazo guardado

- En la barra de selección de estilos, haga clic en la flecha de menú, elija Trazos y seleccione un trazo guardado.

  El trazo seleccionado se utiliza al reproducir los trazos o utilizar datos de los mismos.

Para utilizar datos de trazo

1. Seleccione un trazo guardado.
2. En la barra de selección de estilos, haga clic en la flecha de menú y elija Usar datos de trazo.
3. Dibuje trazos de pincel.

   Los trazos resultantes variarán la presión en función del trazo grabado pero tendrán la forma del trazo que se dibuje.

Técnicas de relleno

Relleno de un área con medios

Puede rellenar un área de una imagen con un degradado, un patrón, un tejido o un color.

También es posible realizar un relleno con papel. El papel es una textura, no tiene color por sí mismo. Sin embargo, puede proporcionar textura a una imagen con varios efectos de imagen. Muchos efectos de control de superficie permiten utilizar papel como medio de control. Si desea obtener más información sobre los efectos de control de superficie, consulte “Efecto Aplicar textura de superficie” en la página 310 y “Otros efectos de la opción Control de superficie” en la página 320.

Para rellenar un área de una imagen

1. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Si sólo desea rellenar una parte de la imagen, seleccione esa parte.
   - Si desea rellenar una capa, selecciónela en la paleta Capas.
   - Si desea rellenar un canal Alpha, seleccione el canal en la paleta Canales.
   - Si desea rellenar toda la imagen, asegúrese de que no hay ninguna selección.
2. Elija el menú **Efectos > Relleno** o presione las teclas **Comando + F** (Mac OS) o **Ctrl + F** (Windows).
3. En el cuadro de diálogo Relleno, active una de las siguientes opciones para el relleno:
   - Color actual
   - Patrón

- Degradado
- Tejidos

4 Ajuste el regulador Opacidad.

Nota

- *Corel Painter utiliza el color, patrón, degradado o tejido seleccionados. Antes de rellenar, elija el medio que desee utilizar del selector correspondiente de la caja de herramientas.*

Relleno de imágenes basado en el color

Puede utilizar la herramienta Bote de pintura para rellenar áreas de la imagen en función del color del píxel. Este método se puede utilizar en el lienzo o en un canal. Corel Painter rellena áreas en función de los límites de color y de la configuración actual de Tolerancia y Fundido.

Tolerancia establece la cantidad de variación permitida del color del píxel en el que haga clic. Si establece una tolerancia baja, el bote de pintura sólo rellena los píxeles contiguos que estén muy cerca del color del píxel en el que haga clic. Con una tolerancia alta, el bote de pintura rellena una gama de colores más amplia.

El fundido suaviza los bordes del relleno mediante el control de la opacidad del relleno para píxeles con colores fuera del rango de tolerancia. Si Fundido se establece en cero (valor predeterminado), sólo se rellenan los píxeles del rango de tolerancia. Si se establece un grado de fundido bajo, los píxeles con color fuera del rango de tolerancia reciben un relleno parcial. Conforme aumenta la configuración de fundido, aumenta el rango de colores que reciben relleno parcial. Los píxeles con colores fuera del rango de tolerancia reciben más relleno transparente. Normalmente, si el valor de fundido es alto, se establece un valor de tolerancia bajo.

La característica Bloquear color protege las áreas de un color determinado para que no se rellenen accidentalmente. Puede elegir un color que no acepte relleno al hacer clic en la opción Bote de pintura. El color bloqueado predeterminado es el negro.

Para rellenar una imagen en función del color

1 Elija la herramienta Bote de pintura de la caja de herramientas.

2 Haga clic en el botón Rellenar imagen de la barra de propiedades.

3 Elija uno de los siguientes elementos del menú emergente Relleno:

- **Color actual**: rellena con el color seleccionado.
- **Degradado**: rellena con el degradado seleccionado.
- **Origen de clon**: utiliza la imagen de origen de clon actual. Si no ha definido ningún origen de clon, Corel Painter rellena con el patrón actual.
- **Tejidos**: rellena con el tejido seleccionado.

4 Elija el material concreto que desee del selector de rellenos.

5 Introduzca un valor en el cuadro Tolerancia o ajuste el regulador emergente para especificar el rango de colores que desea rellenar.

6 Introduzca un valor en el cuadro Fundido o ajuste el regulador emergente para especificar la opacidad del relleno para píxeles fuera del rango de tolerancia.

   Si desea crear valores de relleno intermedios en los límites, active la casilla de verificación Alisado. Esto proporciona unos bordes suaves en el relleno. El alisado es útil cuando la opción Fundido es cero o extremadamente baja.

7 Haga clic en el área de la imagen que desea rellenar.

   Si el resultado no es el deseado, deshaga el relleno, cambie la configuración e inténtelo de nuevo.

Sugerencias

- *Para ver cómo funciona Rellenar imagen, realice las siguientes operaciones:*

1. En un documento en blanco, dibuje varios trazos de pincel de diferentes colores.
2. Seleccione un color nuevo.
3. Elija la herramienta Bote de pintura y haga clic en el botón Rellenar imagen de la barra de propiedades.
4. Haga clic en un área de la imagen.
5. Elija el menú Edición > Deshacer y haga clic en un área de la imagen con un color diferente.
6. Cambie la configuración de Tolerancia y Fundido y repita los pasos 4 y 5.

- *Para limitar el relleno a un área rectangular, arrastre con la herramienta Bote de pintura.*

Para elegir un color de bloqueo

1 En la paleta Colores, elija el color que desea proteger.

2 Haga doble clic en la herramienta Bote de pintura de la caja de herramientas.

3 En el cuadro de diálogo Bloquear color, haga clic en Configurar.

   La muestra de color se actualiza al nuevo color y se activa la casilla de verificación Bloquear color.

Relleno de celdas

Puede utilizar la herramienta Bote de pintura para rellenar el interior de las áreas limitadas por líneas. Esto es especialmente adecuado para producir rellenos sólidos en regiones limitadas por líneas suavizadas.

Si desea rellenar regiones por completo, sin que ello afecte a las líneas, en primer lugar debe copiar las líneas en una selección. A continuación, cuando rellene las celdas, las líneas estarán protegidas. Si desea obtener más información sobre el método utilizado para copiar líneas en una selección, consulte “Creación de selecciones automáticas” en la página 235. También puede configurar el umbral de máscara para controlar cómo desea que la herramienta Bote de pintura respete la selección.

Los creadores de cómics solían pintar primero las líneas y, a continuación, las rellenaban pintando la parte posterior de la tira.

Para copiar líneas en una selección

1 Elija el menú **Selección > Seleccionar automáticamente**.

2 En el cuadro de diálogo Seleccionar automáticamente, elija Luminancia de imagen del menú emergente Usar.

3 Haga clic en OK.

Corel Painter crea una selección que protegerá las líneas oscuras.

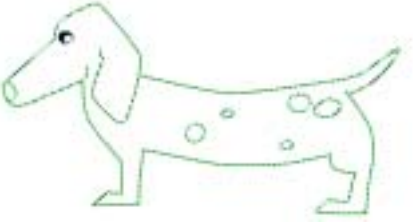
Si protege líneas alisadas o líneas que no sean negras de esta forma, las líneas de la selección tendrán niveles variables de transparencia, según la luminancia del píxel. Umbral de máscara permite compensar la semitransparencia de la selección para conseguir el relleno que desea.

Para configurar el umbral de máscara para la herramienta Bote de pintura

1 Haga doble clic en el icono de la herramienta Bote de pintura de la caja de herramientas.

2 En el cuadro de diálogo Bloquear color, desplace el regulador Umbral de máscara.

Este regulador controla cómo desea que la herramienta Bote de pintura respete la selección. En cero, el relleno excederá los límites de la selección. Unos valores de umbral más altos hacen que el relleno respete los límites. La configuración de umbral apropiada depende de la suavidad de las líneas. Tendrá que experimentar con la configuración del regulador Umbral de máscara hasta que el relleno quede limitado al área dentro de las líneas.



14% es una configuración adecuada para líneas creadas con la variante de la herramienta de rastrillo.

Para rellenar celdas

1 Elija la herramienta Bote de pintura de la caja de herramientas.

2 Haga clic en el botón Rellenar celda de la barra de propiedades.

3 Elija uno de los siguientes elementos del menú emergente Relleno:

- **Color actual**: rellena con el color seleccionado.
- **Degradado**: rellena con el degradado seleccionado.
- **Origen de clon**: utiliza la imagen de origen de clon actual. Si no ha definido ningún origen de clon, Corel Painter rellena con el patrón actual.
- **Tejidos**: rellena con el tejido seleccionado.

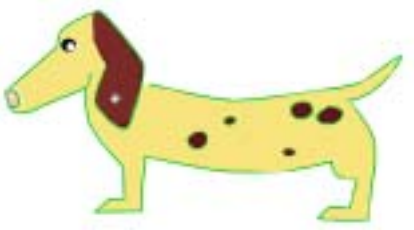
4 Elija el material concreto que desee del selector de rellenos.

5 Haga clic en una región limitada.

Corel Painter rellena el área.

Si el relleno sobresale de las líneas, deberá aumentar la configuración de Umbral de máscara. Si el

relleno deja píxeles de líneas alisados en el color de fondo, deberá reducir la configuración de Umbral de máscara.



Dibujo terminado después de rellenar las celdas.

Sugerencias

- *Para ver cómo funciona la opción Rellenar celda, realice las siguientes operaciones:*
1. Dibuje un círculo negro en un documento en blanco.
2. Seleccione un color nuevo.
3. Elija la herramienta Bote de pintura y haga clic en el botón Rellenar celda de la barra de propiedades.
4. Haga clic dentro del círculo.
5. Elija el menú Edición > Deshacer.
6. Seleccione otro color.
7. Haga clic fuera del círculo.

- *Para limitar el relleno a un área rectangular, arrastre con la herramienta Bote de pintura.*

- *Si está grabando su sesión como guión, los rellenos de celda también se capturan. Cuando lo reproduzca con una resolución diferente, los rellenos de celda (y los rectángulos delimitadores) se escalarán de la forma adecuada. Si desea obtener más información sobre la grabación y reproducción de sesiones, consulte "Concepto de creación de guiones" en la página 467. Si desea obtener información sobre los rectángulos delimitadores, consulte"Limitación y prevención de fisuras" en la página 137.*

Limitación y prevención de fisuras

En dibujos complejos, las líneas no siempre coinciden. Esto puede hacer que los rellenos rellenen áreas que no desea y, a veces, incluso toda la imagen.

No siempre puede comprobar si se ha producido alguna fisura simplemente con mirar la imagen. Si hace clic en un área y ve el mensaje "Cálculo de extensión de relleno", es posible que exista alguna fisura y que Corel Painter se esté preparando para rellenar un área mayor de lo que pensaba. En este caso, puede cancelar el relleno.

Puede limitar la fisura a un área rectangular concreta. A veces, en el tradicional trabajo con cómics, las áreas no delimitadas, como, por ejemplo, el pelo, las plumas y los pelos de pincel, deben rellenarse. Al limitar la fisura a un área concreta, puede delimitar estos elementos.

Para cerrar fisuras, también puede copiar las líneas en una selección (consulte "Para copiar líneas en una selección" en la página 136), guardar la selección en un canal, editar el canal y, a continuación, volverlo a cargar en la selección. Si desea obtener más información sobre la agrupación, consulte "Edición de canales" en la página 253.

Para cancelar un relleno

- Presione las teclas **Comando** + **.** (punto) (Mac OS) o **Ctrl** + **.** (Windows).

Nota

- *Si ya es demasiado tarde para cancelar un relleno, elija el menú Edición > Deshacer o presione las teclas Comando + Z (Mac OS) o Ctrl + Z (Windows) para deshacer un relleno que ha excedido los límites.*

Para limitar los excesos de relleno

1. Elija la herramienta Bote de pintura de la caja de herramientas.
2. En la barra de propiedades, haga clic en el botón Rellenar celda o Rellenar imagen.
3. Arrastre para crear un rectángulo que sólo cubra el área que desea rellenar.

   Si no hay ninguna fisura, sólo se rellenará el área que delimitan las líneas. Si existe una fisura, el relleno saldrá del área pero no irá más allá de los bordes del rectángulo.

Para cerrar una fisura

1. Copie las líneas en una selección.

   Consulte “Para copiar líneas en una selección” en la página 136.
2. Elija el menú **Selección > Guardar selección**.
3. En el cuadro de diálogo Guardar selección, elija Nueva en el menú Guardar en.
4. Haga clic en OK.

   En la paleta Canales, se muestra un nuevo canal.
5. En la paleta Canales, muestre y seleccione el canal.
6. En la barra de selección de estilos, elija el mismo estilo que ha utilizado para crear las líneas.
7. En la paleta Colores, configure Negro como color principal actual.
8. Pinte el canal para cerrar los huecos.
9. Elija el menú **Selección > Cargar selección**.
10. En el cuadro de diálogo Cargar selección, elija el canal modificado del menú emergente Cargar desde.
11. Active la opción Reemplazar selección para reemplazar el original con la versión editada.

    Si desea ajustar el umbral de máscara, haga doble clic en la herramienta Bote de pintura de la caja de herramientas y desplace el regulador.

Nota

- *No es necesario que el canal esté seleccionado para contener el relleno. Si anula la selección del canal en la paleta Canales, se seguirá utilizando la selección cargada.*

Edite el canal para cerrar las fisuras. Recuerde volver a cargar el canal en la selección tras editarla.

7 Uso de acuarelas

Corel Painter ofrece dos formas de trabajar con las acuarelas: la capa de acuarela y la capa de acuarela digital.

Capa de acuarela

Los estilos de acuarela pintan en una capa de acuarela, lo que permite que los colores fluyan, se mezclen y se absorban en el papel.

En Corel Painter, puede editar la capa de acuarela tal y como lo haría con cualquier otra capa, incluidos el borrado y el desenfoque, sin tener que cambiar nada en la capa de la imagen. Por ejemplo, puede dibujar contornos a lápiz en la imagen y, a continuación, superponer sombras de acuarela sin difuminar las líneas a lápiz.

Puede desplazar el lienzo a la capa de acuarela. De esta forma, transferirá la información del lienzo a la misma. Esta operación es útil si desea aplicar efectos de acuarela a una fotografía, por ejemplo.

Puede humedecer toda la capa de acuarela, lo que activa un proceso de difusión que puede controlar.

Cuando aplique un estilo de acuarela a la imagen, se creará automáticamente una nueva capa de acuarela, a menos que ya haya una seleccionada.

La capa de acuarela aparece en la paleta Capas y se distingue mediante un icono con una gota de agua azul. Cuando el icono esté realizando un movimiento de caída, indicará que el proceso de secado se está realizando. Es recomendable controlar el icono de acuarela mientras pinta con los estilos de acuarela. Si se realizan demasiados trazos, especialmente con los estilos de secado lento, la aplicación puede ralentizarse. En este caso, se recomienda esperar hasta que el proceso de secado termine antes de continuar.

Para crear una nueva capa de acuarela

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar capas** para visualizar la paleta Capas.

   Si la paleta Capas no está abierta, haga clic en la flecha de la paleta.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - En la paleta Capas, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Nueva capa de acuarela.
   - Haga clic en el botón Nueva capa de acuarela que se encuentra en la parte inferior de la paleta Capas.

Para desplazar el lienzo a la capa de acuarela

1. Aplique uno o varios trazos al lienzo con una variante de estilo de acuarela.
2. Elija el menú **Ventana > Mostrar capas** para visualizar la paleta Capas.
3. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Desplazar lienzo a la capa de acuarela.

Para humedecer la capa de acuarela

1. Aplique uno o varios trazos al lienzo con una variante de estilo de acuarela.
2. Elija el menú **Ventana > Mostrar capas** para visualizar la paleta Capas.
3. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Humedecer toda la capa de acuarela.

Sugerencia

- *Para detener el proceso de difusión, haga clic en la flecha del menú de la paleta en la paleta Capas y elija Secar la capa de acuarela.*

Operaciones con las variantes de acuarela

Las variantes del estilo Acuarela producen efectos de acuarela de aspecto natural. Todas las variantes de acuarela, excepto los borradores húmedos, interactúan con la textura del lienzo.

La presión del lápiz gráfico afecta al ancho del trazo de todas las variantes de acuarela (excepto los borradores húmedos). Al aumentar la presión, los trazos de pincel se ensanchan, mientras que al disminuirla, se estrechan.

Tipos de pinceladas de acuarela

Si desea obtener más información sobre los tipos de pinceladas de acuarela, consulte “Tipos de pincelada” en la página 164.

Controles de Agua

Puede ajustar los controles de Agua después de seleccionar un estilo de acuarela en la barra de selección de estilos.

Los controles de Agua incluidos en la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos permiten especificar varios ajustes para los estilos de acuarela. Por ejemplo, puede ajustar el tamaño del pincel, controlar la difusión y determinar la manera en que la textura del papel interactuará con los trazos del pincel. Consulte

"Configuración de los controles de Agua" en la página 198 si desea obtener más información.

Tamaño

El valor Detalle del área Tamaño del Diseñador de trazo determina la separación de los pelos. Cuanto más alto sea el valor, más separados aparecerán los pelos. Utilice un valor bajo para realizar trazos más uniformes. Cuando se utilizan estilos de acuarela, la difusión del trazo de pincel elimina el aspecto producido por los pelos del pincel. Puede ajustar el regulador Detalle para ver los efectos que produce en diferentes estilos de acuarela.

Regulador Detalle y efecto en los estilos de acuarela

Difusión

Con las acuarelas naturales, el papel húmedo produce trazos más difusos. La característica Difusión imita este efecto en Corel Painter mediante la creación de bordes suaves y fundidos en los trazos de algunas variantes de acuarela.

Esta característica también extiende el color en el grano. Compruebe que la textura actual es la adecuada para el efecto de difusión deseado. Si desea obtener más información sobre cómo ajustar la cantidad de difusión de un trazo de pincel, consulte "Cantidad de difusión" en la página 200.

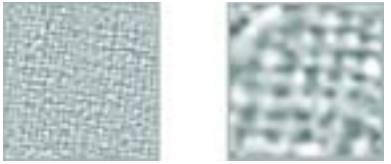
Trazo de acuarela antes y después de la difusión

Aplicación de texturas de papel

Los estilos de acuarela interactúan con el grano del papel, lo que permite que los colores fluyan, se mezclen y se absorban en el papel. La información de luminancia del grano del papel actual se utiliza para determinar la forma en que la pintura se difunde en el papel y se seca.

Puede experimentar ajustando los reguladores de la paleta Papeles y comprobando el efecto en los estilos de acuarela. El regulador Escala controla el tamaño del grano. El regulador Contraste, en las capas de

acuarela, controla la altura de la superficie del grano. Cuando se desplaza el regulador Contraste hacia la derecha, aumenta la altura del grano y, como resultado, se añade más textura. Consulte “Uso de texturas de papel” en la página 69 si desea obtener más información.



El regulador Escala controla el tamaño del grano del papel. Izquierda = 50%, derecha = 200%.

Acuarela digital

Los estilos de acuarela digital permiten pintar directamente en el lienzo o en una capa normal para crear efectos similares a los producidos por los estilos de acuarela sin necesidad de utilizar una capa independiente.

Los estilos de acuarela digital crean efectos similares a los producidos por los estilos de acuarela sin necesidad de crear una capa independiente.

Difusión de la acuarela digital

Los estilos de acuarela digital también utilizan la difusión para crear bordes suaves y fundidos en los trazos de pincel. Si desea ajustar la cantidad de difusión, utilice los controles incluidos en la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos.

Para ajustar la difusión

1. Aplique uno o varios trazos con una variante de acuarela digital. Si desea restringir la difusión a una zona, selecciónela con cualquier herramienta de selección. El efecto de difusión se aplicará sólo en la selección realizada.
2. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Acuarela digital.
3. Ajuste el regulador Difusión.

   Arrastre el regulador hacia la derecha para aumentar la difusión, y hacia la izquierda, para disminuirla.
4. Pinte en el bloc de notas del Diseñador de estilos para previsualizar los ajustes.

Nota

- *Si desea obtener más información, consulte “Configuración de los controles de Acuarela digital” en la página 205.*

Sugerencias

- *También puede ajustar la cantidad de difusión en el área Acuarela digital del Diseñador de trazo antes de aplicar los trazos de pincel.*
- *También puede ajustar el regulador Difusión en la barra de propiedades.*

Borde húmedo

El regulador Borde húmedo controla la cantidad de charcos de agua y pintura en los bordes de los trazos de pincel de la acuarela digital.

Para ajustar el borde húmedo

1. Aplique uno o varios trazos con una variante de acuarela digital.

   Si desea restringir la difusión a una zona, selecciónela con cualquier herramienta de selección. El efecto de charcos se aplicará sólo en la zona seleccionada.
2. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Acuarela digital.
3. Ajuste el regulador Borde húmedo.

   Arrastre el regulador hacia la derecha para aumentar la cantidad de charcos, y hacia la izquierda, para disminuirla.
4. Pinte en el bloc de notas del Diseñador de estilos para previsualizar los ajustes.

Nota

- *También puede ajustar la extensión del borde húmedo en el área Acuarela digital del Diseñador de trazo antes de aplicar los trazos de pincel.*

Sugerencias

- *También puede ajustar el regulador Borde húmedo en la barra de propiedades.*
- *Si desea obtener más información, consulte “Configuración de los controles de Acuarela digital” en la página 205.*

8 Uso de la opción Tinta líquida

Los estilos Tinta líquida de Corel Painter crean efectos de pintura líquida que simulan medios basados en tinta tradicional.

Capa Tinta líquida

Las capas Tinta líquida se muestran en la paleta Capas. Se indican mediante un icono con una gota de tinta.

Cuando aplica un estilo Tinta líquida a la imagen, se crea automáticamente una nueva capa Tinta líquida, a menos que haya una seleccionada.

Puede efectuar pruebas con la configuración del cuadro de diálogo Atributos de capa Tinta líquida, que permite controlar la apariencia de profundidad y ajustar el umbral de los bordes de la tinta.

Para crear una nueva capa Tinta líquida

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar capas** para mostrar la paleta Capas.

   Si la paleta Capas no está abierta, haga clic en la flecha de la paleta.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - En la paleta Capas, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Nueva capa de tinta líquida.
   - Haga clic en el botón Nueva capa de tinta líquida que se encuentra en la parte inferior de la paleta Capas.

Para ajustar los atributos de la capa Tinta líquida

1. En la paleta Capas, haga doble clic en la capa Tinta líquida que desee modificar.
2. En el cuadro de diálogo Atributos de capa de Tinta líquida, realice

una o todas las operaciones siguientes:

- Escriba el nombre de la capa en el cuadro Nombre.
- Ajuste la posición de la capa en los cuadros Superior e Izquierda.
- Escriba la información de la capa en el cuadro Notas.
- Si desea aumentar o reducir el ancho del trazo del pincel, ajuste el regulador Umbral.
- Ajuste el regulador Cantidad para aumentar o disminuir la altura o apariencia tridimensional del trazo del pincel.

Controles de Tinta líquida

Podrá ajustar los controles de Tinta líquida cuando haya seleccionado un estilo Tinta líquida de la barra de selección de estilos.

Los controles de la página Diseñador de trazo de Diseñador de estilos permiten especificar varios ajustes para los estilos Tinta líquida. Por ejemplo, puede seleccionar el tipo, el tamaño, la suavidad y el volumen del trazo del tipo de estilo Tinta líquida. Consulte “Configuración de los controles de Tinta líquida” en la página 202 si desea obtener más información.

Tamaño

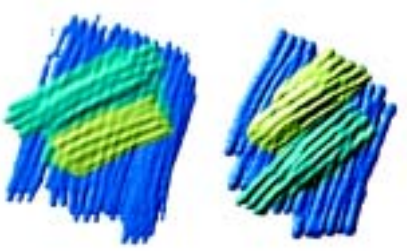
El regulador Detalle del área Tamaño de la página Diseñador de trazo permite establecer la separación de los pelos. Puede experimentar con el regulador Detalle y sus efectos sobre distintos estilos Tinta líquida. Cuanto más elevado sea el ajuste, más separados aparecerán los pelos. Utilice un valor bajo para realizar trazos más uniformes.

Cuando utiliza los estilos Tinta líquida, la adhesión de los pelos minimiza el aspecto producido por los pelos del pincel.

Regulador Detalle y su efecto en los estilos Tinta líquida

Expresión

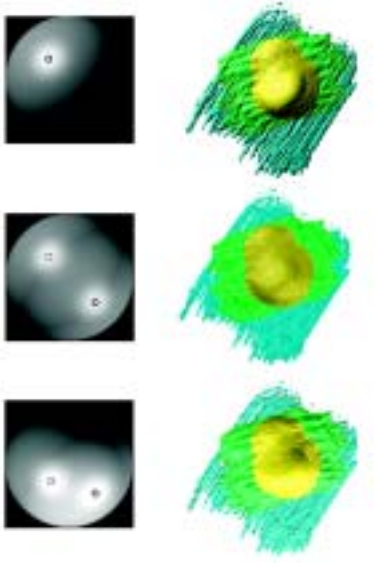
Puede utilizar la configuración de Expresión del área Tinta líquida de la página Diseñador de trazo para variar los efectos de Tinta líquida, como el volumen, en respuesta a otros controladores, como por ejemplo la dirección del trazo o la velocidad. Utilice el controlador Presión para crear trazos de Tinta líquida en capas. Consulte “Configuración de Expresión” en la página 184 si desea obtener más información.



Los valores de presión bajos se utilizan para aplicar trazos superpuestos (izquierda). Los valores de presión altos producen un efecto de capa más fuerte (derecha).

Aplicación de los efectos de luz

Puede utilizar los controles de Luz de superficie para añadir fuentes de luz y cambiar los ángulos de iluminación, de forma que se consiga la sensación de altura en un trazo de pincel Tinta líquida. Consulte “Efecto Aplicar luz” en la página 307 si desea obtener más información sobre cómo aplicar efectos de luz.



Al ajustar los ángulos de iluminación y añadir varias fuentes de luz, los trazos de pincel Tinta líquida ganan en volumen.

9 Impasto

El Impasto es la técnica clásica que consiste en aplicar pintura densa al lienzo para crear una sensación de profundidad. En Corel Painter, el Impasto hace referencia a la opción de estilo que permite a los pinceles crear un efecto de profundidad. Es posible utilizar otros estilos para simular diferentes tipos de medios naturales, como por ejemplo pintura al óleo densa o tiza con textura.

Para crear un efecto Impasto, primero debe activar la capa Impasto. A continuación, elija la categoría de estilo Impasto y una variante. Los trazos de pincel Impasto aparecen con textura y en tres dimensiones. Puede cambiar el aspecto de los trazos de pincel Impasto mediante los controles de profundidad y luz.

Es posible convertir la mayoría de las variantes de estilo de Corel Painter en estilos de Impasto personalizados gracias al Diseñador de estilos.

Impasto permite crear fantásticas pinturas con textura.

Capa Impasto

Cuando utiliza un estilo Impasto, está pintando en una capa Impasto virtual que contiene toda la información de profundidad que crea a medida que pinta. La capa Impasto no forma parte de la jerarquía de capas y no aparece en la paleta Capas.

La capa Lienzo conserva la información de profundidad de *toda* la imagen, incluida la de cualquier capa. Cuando está activa, también muestra cómo Impasto y luz afecta a los trazos.

Para activar o desactivar la capa Impasto

- Para activar la capa Impasto, haga clic en el icono Impasto de la ventana del documento.
- Para desactivarla, vuelva a hacer clic en el icono.

Icono Impasto de la ventana del documento

Para borrar la capa Impasto

- Elija el menú **Lienzo > Borrar impasto**.

Creación de un efecto Impasto

Puede aplicar una gran variedad de trazos de pincel Impasto mediante el uso de una variante Impasto. Estos estilos simulan varios tipos de efectos de medios naturales con profundidad como la pintura al óleo densa.

El efecto Impasto se controla cambiando el espesor de la pintura o la profundidad. Si desea obtener más información, consulte “Ajuste de la profundidad de Impasto” en la página 150.

También puede configurar el brillo de las fuentes de luz en los trazos de pincel Impasto, añadir o suprimir luces, así como cambiar el color y la posición de la luz. Si desea obtener más información, consulte “Ajuste de luz de superficie” en la página 151.

Si desea crear sus propias variantes personalizadas, utilice el Diseñador de estilos para ajustar las propiedades del pincel. Si desea obtener más información, consulte “Creación de pinceles Impasto personalizados” en la página 153.

Para crear un efecto Impasto

1. Haga clic en el icono Impasto de la esquina superior derecha de la ventana del documento.
2. En la barra de selección de estilos, elija la opción Impasto en el selector Estilos.
3. Elija una variante Impasto del selector Variante.
4. Elija el menú **Lienzo > Luz de superficie**.
5. En el cuadro de diálogo Luz de superficie, configure los atributos de profundidad.
6. Configure los atributos de las fuentes de luz en este mismo cuadro de diálogo.
7. Pinte en el lienzo o en la capa.

Ajuste de la profundidad de Impasto

Es posible controlar el aspecto de profundidad mediante las configuraciones de Cantidad, Imagen, Brillo y Reflexión. Estas configuraciones se pueden modificar en cualquier momento para obtener distintos efectos de textura.

Los ajustes afectan a toda la capa Impasto. Para cambiar la profundidad de trazos de pincel específicos, cambie la configuración del lápiz gráfico o aplique medios. Si desea obtener más información, consulte “Control de la interacción del relieve de un medio” en la página 154.

El regulador Cantidad afecta al espesor de toda la capa Impasto. Si no afecta a trazos de pincel individuales, tampoco afectará a su relación con otros trazos de Impasto.

Utilice el regulador Cantidad para ajustar la sensación de profundidad de toda la capa Impasto.

- **Imagen**: controla la cantidad de color que aparece en la imagen. Si se sitúa en el nivel más bajo, se pierde todo el color y sólo se conservan los realces.
- **Brillo**: controla la cantidad de realce que aparece en la superficie de los trazos. Los valores más altos hacen que el trazo parezca metálico.
- **Reflexión**: asigna una imagen o patrón de origen de clon a la textura con un porcentaje variable. Si desea obtener más información, consulte “Operaciones con esferas reflectantes” en la página 318.

Ajuste de luz de superficie

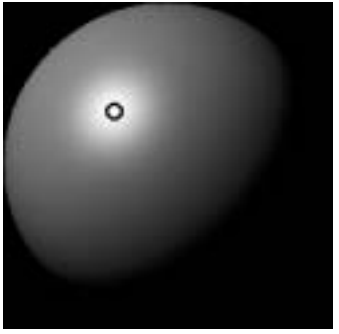
La luz puede ser una parte importante del efecto de profundidad total que crea Impasto. Así como el efecto de luz correcto puede proporcionar un aspecto de textura profunda, la luz equivocada puede eliminar el efecto por completo.

Los controles de luz de superficie permiten definir la posición y los atributos de las fuentes de luz que brillan en los trazos de pincel Impasto.

Estos controles son globales, lo que significa que afectan a todos los trazos de pincel Impasto de todas las capas.

Ajuste de la posición de la luz

La esfera de luz muestra todos los ángulos de superficie posibles y la manera en la que la luz los ilumina. Los indicadores de luz de la esfera muestran las posiciones actuales de todas las fuentes de luz.



Esfera de luz con un indicador de luz

Adición y supresión de luces

Puede añadir tantas fuentes de luz como permita la memoria del sistema. Tenga en cuenta que cada luz interactúa con todos los trazos de pincel Impasto, por lo que debe tener cuidado de no instalar luces de colores que entren en conflicto con los colores de su composición o las fuentes de luz que hayan creado sombras no deseadas.

Para añadir una luz

- Haga clic en la esfera de luz.

  Aparecerá un nuevo indicador de luz (círculo pequeño) donde haga clic.

Para suprimir una luz

- Haga clic en el indicador de luz y presione Suprimir.

Visualización de luces

El regulador Brillo, que se encuentra debajo de la esfera, controla el brillo de ésta para que las posiciones de la luz se vean más fácilmente. No afecta a las luces propiamente dichas.

La casilla de verificación Mostrar iconos de luz permite ocultar o mostrar los indicadores de luz de la esfera.

Para cambiar el ángulo de luz

- Arrastre el indicador de luz de la esfera.

Configuración de las propiedades de la luz

Los tres reguladores de Controles de luz permiten configurar la intensidad y el brillo de una fuente de luz.

- **Brillo**: indica la cantidad de luz que se añade al color de la luz general.
- **Concentración**: ajusta la extensión del brillo de la luz sobre la superficie.
- **Exposición**: ajusta la cantidad de luz general de forma global, de la más oscura a la más clara.

También puede cambiar el color de una luz mediante el control Color de la luz. Haga que las luces de varios colores interactúen con la profundidad para conseguir distintos efectos de textura.

Para cambiar el color de la luz

1. Haga clic en el icono Color de la luz.
2. Elija un color del selector de colores.

Creación de pinceles Impasto personalizados

Mediante la configuración de estilo Impasto del Diseñador de estilos, la mayoría de las variantes de estilo se convierten en pinceles Impasto. Los controles permiten configurar los métodos de dibujo y relieve, la cantidad de profundidad aplicada y la interacción de los estilos.

La configuración Impasto se comporta de la misma manera que cualquier otra configuración de estilo, en el sentido de que se puede guardar como parte de una variante o aplicar a cualquier pincel activo.

Si desea obtener más información sobre cómo crear variantes de estilo, consulte “Diseñador de estilos” en la página 159.

Para crear una variante Impasto:

1. Elija la herramienta Pincel de la caja de herramientas.
2. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Impasto.
3. Elija un método de dibujo del menú emergente Dibujar a.
4. Elija un método de aplicación del menú emergente Método de relieve.
5. Ajuste el regulador Relieve para configurar la profundidad que aplica el pincel.
6. Ajuste el regulador Suavizado para configurar las transiciones en la textura.

   Los valores más altos proporcionan trazos con menos textura.
7. Ajuste el regulador Surco para controlar cuánto desplaza un trazo de profundidad a otros trazos con los que forma una intersección.

Ajuste del método de dibujo

Todos los métodos de dibujo afectan a los trazos siguientes que realice en el documento.

Impasto incluye tres métodos de dibujo en el menú Dibujar a:

- **Dibujar a color**: aplica color. Puede configurar el color en la paleta Colores.
- **Dibujar a relieve**: aplica profundidad a la imagen.
- **Dibujar a color y relieve**: aplica tanto color como profundidad a la imagen.

Ajuste del método de relieve

El menú emergente Método de relieve permite elegir un medio de control para aplicar profundidad.

Corel Painter utiliza la información de luminancia (brillo) del medio de control para determinar la profundidad que se aplica dentro de un trazo. Las áreas claras del medio reciben mayor profundidad, mientras que las áreas oscuras reciben menos. Las áreas negras tienen un aspecto plano.

Por ejemplo, cuando utiliza Papel como método de relieve, las áreas brillantes y oscuras del grano del papel

determinan el lugar del trazo donde aparecen las hendiduras y los salientes.

Trazo Impasto resultante del uso de Papel como Método de relieve

Puede elegir entre los cinco métodos de relieve que se ofrecen a continuación:

- **Uniforme**: aplica profundidad de manera uniforme. Los trazos tienen poca textura.
- **Borrar**: establece el nivel de la capa de profundidad. Utilice esta herramienta para quitar los trazos de textura que ha creado si no está satisfecho con el resultado.

  El método Borrar sólo se aplica al relieve, no al color. Cuando establece el método de dibujo en Color y relieve, el método Borrar quita la profundidad mientras se aplica el color.

  La cantidad de profundidad que se quita depende del valor del regulador Relieve. Si desea quitar todo el trazo Impasto, establezca el relieve en 0.
- **Papel**: controla la profundidad mediante la textura de papel seleccionada. Es posible elegir otros papeles y cambiar la escala mediante el selector Papeles de la caja de herramientas. Si desea obtener más información, consulte “Inversión y escala de texturas de papel” en la página 71.
- **Luminancia original**: utiliza la luminancia del origen de clon para controlar la profundidad. Si desea obtener más información, consulte “Creación de textura mediante la luminancia del origen de clon” en la página 315.
- **Luminancia de tejido**: controla la profundidad mediante el tejido seleccionado. Es posible elegir otros tejidos mediante el selector Tejidos de la caja de herramientas.

Inversión de un método de relieve

Puede invertir un método de relieve mediante la opción Invertir. Cuando invierte un método, se utiliza el negativo del origen en el trazo.

Por ejemplo, al utilizar la opción Invertir con Luminancia de tejido, se cambian los valores de luminancia del tejido actual de manera que las áreas de luz del tejido se vuelven oscuras y viceversa. Esto da como resultado una textura invertida en los trazos de pincel Impasto.

Control de la interacción del relieve de un medio

Cuando empieza a pintar con un Método de relieve, está pintando con un nuevo medio, el cual puede tener textura y acumular profundidad conforme organiza los trazos de pincel en capas.

Los reguladores de Impasto del selector Estilos permiten configurar cuánta profundidad se aplica con un trazo, la cantidad de textura aplicada y la interacción de cada trazo con otros trazos de pincel Impasto.

- **Relieve**: controla la profundidad de los trazos específicos. Los valores más altos dan lugar a trazos con hendiduras más profundas.
- **Suavizado**: controla la transición de la textura aplicada a un trazo.
- **Surco**: controla el grado de interacción de un trazo con otros trazos de pincel Impasto.

  Cuando un trazo con un valor Surco alto converge con otro trazo Impasto, éste desplaza la profundidad del trazo existente. Básicamente, el trazo de pincel "surca" los trazos existentes.

  Este regulador puede producir efectos increíblemente realistas.

Efectos de los valores altos y bajos del regulador Surco

- La opción Relieve negativo cambia la dirección de la profundidad. Cuando se activa esta opción, el pincel cava valles en lugar de crear zonas elevadas.

Generalmente, los medios Impasto crean zonas elevadas y salientes. La opción Relieve negativo fuerza a Impasto a excavar.

Cambio del factor de entrada para controlar el relieve

Además de los controles de Impasto, es posible utilizar el regulador Relieve del diseñador de estilos para añadir más complejidad a los trazos.

El regulador Relieve puede alterar el flujo de la profundidad conforme pinta. El uso de uno de los nueve controladores de entrada permite controlar el flujo de la profundidad según la presión, velocidad u orientación. Si desea obtener una descripción detallada de los

controladores, consulte “Configuración de los controles de Impasto” en la página 195.

Para utilizar la característica de estilo Relieve

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Impasto.
2. Elija la opción Relieve en el menú emergente Dibujar a.
3. Elija un método de relieve del menú emergente Método de relieve.
4. Ajuste el regulador Relieve y elija una expresión del menú emergente Expresión.

Nota

- *Si desea obtener un efecto realista, pruebe a invertir la profundidad con la presión: seleccione Presión en el menú Expresión y active la opción Invertir. De este modo, la pintura se aplica más densamente cuando presiona ligeramente y menos al presionar fuertemente, del mismo modo que si utiliza pintura real.*

Mezcla de Impasto con otras capas

Puede controlar cómo Corel Painter mezcla los trazos de pincel Impasto con las imágenes de otras capas seleccionando un método de profundidad de composición en la paleta Capas.

El menú Profundidad de composición proporciona los siguientes métodos de combinación de trazos de pincel Impasto:

- **Añadir**: cuando este método está activo, Corel Painter combina la información de profundidad entre capas, es decir, los trazos de pincel de las distintas capas se acumulan donde se superponen.

  Si pinta con una variante Impasto en una capa con el método Añadir seleccionado, la configuración de profundidad de composición no cambia.

  Si pinta con una variante Impasto en una capa con el método Ignorar seleccionado, éste vuelve a cambiar a Añadir.

Ejemplo del método de composición Añadir

- **Restar**: cuando este método está activo, se elimina la información de profundidad entre capas. Los trazos de pincel Impasto de las capas superiores crean hendiduras en los datos de imagen que se encuentran por debajo de ellas.

  Si pinta con una variante Impasto en una capa con el método Restar seleccionado, la configuración de la profundidad de composición no cambia.

Ejemplo del método de composición Restar.

- **Reemplazar**: cuando este método está activo, las máscaras de capas reemplazan la información de profundidad de las capas inferiores por información de las superiores. En el lugar en el que los trazos de pincel se superponen, sólo se pueden ver los trazos superiores, mientras que los inferiores se encuentran completamente cubiertos.

  Si pinta con una variante Impasto en una capa con el método Reemplazar seleccionado, la configuración de la profundidad de composición no cambia.

Ejemplo del método de composición Reemplazar

- **Ignorar**: cuando este método está activo, los trazos de pincel Impasto no interactúan con los datos de la imagen en distintas capas.

  Si el método Ignorar está activo, la visualización de profundidad de la capa se desactiva, incluso cuando el icono de visualización de profundidad de la ventana del documento está activo. Esto posibilita la desactivación de la visualización de profundidad de las capas por separado.

  Si pinta con una variante Impasto en una capa con el método Ignorar seleccionado, el método cambia a Añadir.

  Éste es el método de composición predeterminado.

Puede configurar distintos métodos de composición para cada una de las capas del documento. Si desea obtener más información, consulte “Mezcla de capas mediante métodos de composición” en la página 279.

10 Diseñador de estilos

El Diseñador de estilos hace más fácil y entretenido el proceso de creación de variantes de estilos en Corel Painter.

En este capítulo se ofrecen descripciones y procedimientos para crear, personalizar y guardar los numerosos parámetros de cualquier tipo de estilo utilizando el Diseñador de estilos.

Personalización de los estilos

Los estilos de Corel Painter pueden ajustarse de varias maneras. De hecho, las variantes predeterminadas incluidas en las bibliotecas de la barra de selección de estilos se crearon con el mismo conjunto de controles que se utilizó para crear todas las demás variantes. Lo que se hizo fue ajustarlas hasta que se consiguió simular una herramienta de dibujo real.

Aunque estos estilos predeterminados realizan un trabajo excelente, probablemente desee adaptarlos a sus necesidades específicas, perfeccionándolos para que se ajusten a su propio estilo de trabajo. Puede cambiar el tamaño, la forma, el ángulo, el flujo y muchísimos otros aspectos.

Los cambios que realice en las variantes de estilo, incluidos los controles básicos como el tamaño y la opacidad, se guardan hasta que se selecciona la opción Restaurar variante predeterminada. Corel Painter también permite guardar estilos personalizados como variantes predeterminadas, como variantes nuevas o como aspectos.

Uso del Diseñador de estilos

El Diseñador de estilos proporciona controles para la creación y personalización de variantes de estilo. El Diseñador de estilos está totalmente integrado en Corel Painter, aunque contiene sus propias herramientas, paletas, menús y flujo de trabajo. La interfaz de usuario de la aplicación cambia en función de si se está utilizando la aplicación principal o el Diseñador de estilos.

El Diseñador de estilos consta de tres elementos: el Transformador, el Combinador y el Diseñador de trazo.

El Transformador crea ajustes de estilo aleatorios para la categoría y la variante de estilo seleccionadas.

El Combinador crea nuevos ajustes de estilo basados en la transición de una categoría y variante de estilo a otra.

El Diseñador de trazo permite controlar el tamaño y la forma de los medios que aplica un estilo, la manera en que se repiten las pinceladas en un trazo, los medios (normalmente en color) que fluyen de un estilo y, por último, la manera en que el estilo interactúa con los píxeles subyacentes.

Para abrir el Diseñador de estilos

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - Elija el menú **Ventana > Mostrar diseñador de estilos**.
  - Presione las teclas **Comando + B** (Mac OS) o **Ctrl + B** (Windows).

Para acceder a las páginas Transformador, Combinador o Diseñador de trazo

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar diseñador de estilos**.
2. Haga clic en una de las siguientes fichas:
   - Transformador
   - Combinador
   - Diseñador de trazo

Sugerencia

- *Los pasos para acceder a estas páginas se sustituyen en la documentación por instrucciones para acceder directamente a una página en concreto. Por ejemplo, "En la página Diseñador de trazo, haga clic en General".*

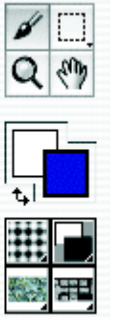
Ventana principal

La ventana principal del Diseñador de estilos contiene tres fichas: Transformador, Combinador y Diseñador de trazo. Cada una tiene su propia interfaz de usuario.

Los demás componentes de la ventana principal son la caja de herramientas, la ventana y la cuadrícula de previsualización, el bloc de notas y las paletas.

Caja de herramientas

La caja de herramientas del Diseñador de estilos contiene herramientas, un selector de colores y cuatro bibliotecas utilizadas para el diseño de variantes de estilo.



Caja de herramientas del Diseñador de estilos

Herramientas

La herramienta **Pincel** permite aplicar trazos de pincel al bloc de notas del mismo modo que se aplican al lienzo en Corel Painter. La herramienta Pincel se selecciona de manera predeterminada al abrir el Diseñador de estilos, y se establece en el último estilo utilizado en Corel Painter.

Las herramientas **Selección rectangular**, **Selección ovalada** y **Lazo** permiten realizar selecciones en el bloc de notas exactamente igual que en Corel Painter.

La herramienta **Lupa** permite aumentar áreas del bloc de notas.

La herramienta **Mano** permite desplazar el contenido del bloc de notas.

Selector de colores

La caja de herramientas contiene un cuadro de color principal y un cuadro de color secundario. Haga doble clic en cualquiera de ellos para abrir el cuadro de diálogo Selector de color y elija un color nuevo.

Bibliotecas

La caja de herramientas dispone de cuatro bibliotecas: papeles, degradados, patrones y boquillas.

Ventana y cuadrícula de previsualización

La cuadrícula de previsualización se encuentra en la parte izquierda de la ventana principal de las páginas Transformador y Combinador. Esta cuadrícula contiene una barra de selección de estilos y muestra una serie de variaciones de trazos de pincel para el estilo seleccionado. Puede utilizar estos trazos de pincel como variantes para transformar o combinar. La ventana de previsualización muestra la variante seleccionada.

Al aumentar el tamaño de la ventana principal, también aumenta el número de trazos de pincel disponibles en la cuadrícula de previsualización.

Cuadrícula de previsualización

Para redimensionar la cuadrícula de previsualización

- Arrastre el tirador para redimensionar situado en la esquina inferior derecha de la ventana principal.

Uso del bloc de notas

Al crear nuevos estilos, puede probar los trazos del pincel en el bloc de notas. Puede aumentar y reducir áreas específicas del bloc de notas, ajustar el

tamaño del pincel, realizar selecciones, así como borrar el bloc de notas.

Para aumentar la imagen del bloc de notas

1 Realice una de las siguientes operaciones:

- Elija la herramienta Lupa de la caja de herramientas.
- Mantenga presionadas las teclas **Comando + Barra espaciadora** (Mac OS) o **Ctrl + Barra espaciadora** (Windows).

El cursor Lupa muestra un signo más (+), que indica que está aumentando la imagen (acercándola).

2 Haga clic o arrastre en el bloc de notas.

Para reducir la imagen del bloc de notas

1 Realice una de las siguientes operaciones:

- Elija la herramienta Lupa y mantenga presionadas las teclas **Opción + Comando** (Mac OS) o **Alt + Ctrl** (Windows).
- Mantenga presionadas las teclas **Opción + Comando + Barra espaciadora** (Mac OS) o **Alt + Ctrl + Barra espaciadora** (Windows).

El cursor Lupa muestra un signo menos (-), que indica que está reduciendo la imagen (alejándola).

2 Haga clic en el bloc de notas.

Sugerencia

- *También puede ajustar el regulador Zoom situado en la esquina inferior izquierda de la ventana principal para aumentar o reducir la imagen.*

Para ajustar el tamaño del pincel en el bloc de notas

- Ajuste el regulador Tamaño de pincel que se encuentra sobre el bloc de notas.

Para realizar una selección en el bloc de notas

1 En la caja de herramientas, elija las herramientas Selección rectangular, Selección ovalada o Lazo .

Las tres herramientas de selección comparten el mismo espacio en la caja de herramientas. Si mantiene presionado el botón de la herramienta, podrá acceder a la herramienta oculta.

2 Arrastre en el documento para seleccionar un área.

Si desea obtener más información sobre cómo realizar selecciones, consulte “Uso de herramientas de selección” en la página 232.

Para borrar el bloc de notas

- Haga clic en el botón Borrar.

Paletas

El Diseñador de estilos dispone de siete paletas: Colores, Seguidor, Variabilidad de color, Expresión de

color, Papeles, Patrones y Degradados. Las paletas Colores y Seguidor se abren de manera predeterminada.

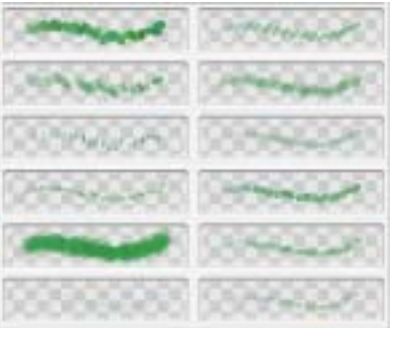
Puede elegir los colores principales y secundarios en la paleta Colores, o puede clonar un color. Si desea obtener más información, consulte “Cómo trabajar con colores” en la página 85.

La paleta Seguidor mantiene un registro visual de todos los trazos de pincel realizados en el bloc de notas. Puede elegir una variante de estilo de la paleta Seguidor para utilizarla en Corel Painter. Si desea obtener más información, consulte “Paleta Seguidor” en la página 22.

Los colores y trazos de pincel seleccionados en el Diseñador de estilos se transportarán a la aplicación principal.

Uso del Transformador

El Transformador toma la categoría y la variante de estilo seleccionadas actualmente, crea ajustes aleatorios para éstas y muestra las variantes creadas a partir de dichos ajustes. A continuación, puede utilizar una nueva variante aleatoria en la cuadrícula de previsualización para utilizarla en la aplicación, o puede emplearla para crear otras variantes aún más aleatorias.



Variantes de estilo aleatorias

Para crear una variante de estilo aleatoria

1. Realice una de las siguientes operaciones:
   - En la barra de selección de estilos, elija una categoría y una variante de estilo.
   - Elija un trazo de pincel de la cuadrícula de previsualización.

   Los ajustes aleatorios se crean de acuerdo con los ajustes predeterminados.
2. Para ajustar la configuración de las variantes aleatorias que se muestran en la cuadrícula de previsualización, ajuste el regulador Aleatorización.

   Desplace el regulador hacia la derecha para aumentar la aleatorización y hacia la izquierda, para disminuirla.
3. Para crear un nuevo conjunto de ajustes aleatorios, haga clic en el botón Transformar la selección aleatoriamente .

Sugerencia

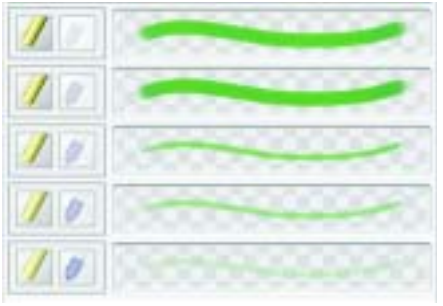
- *Es posible elegir una categoría y una variante de estilo en la aplicación principal o en el Diseñador de estilos.*

Uso del Combinador

El Combinador crea nuevas variantes de estilo basándose en la transición entre dos variantes. Por ejemplo, puede combinar variantes de las categorías Lápices y Rotuladores. El

Combinador utilizará los ajustes de cada variante para crear variantes nuevas.

El Combinador utiliza dos barras de selección de estilos, que se encuentran en la parte superior e inferior de la página. La barra de selección de estilos de la parte superior se utiliza para elegir la variante de origen, y la inferior, para la variante de destino. El Combinador utiliza estas dos variantes para crear una serie de nuevos trazos de pincel.



Variantes de estilo combinadas

Para crear una variante de estilo combinada

1 Realice una de las siguientes operaciones:

- En las barras de selección de estilos de la parte superior e inferior de la página Combinador, seleccione una categoría y una variante de estilo.
- Elija un trazo de pincel de la cuadrícula de previsualización.

Esta variante de estilo será la siguiente en ser combinada.

2 Haga clic en el botón Combinar la selección actual .

Para elegir una nueva variante de estilo de la ventana de previsualización

- Haga clic en un trazo de pincel en la ventana de previsualización.

  Esta variante será la siguiente en ser combinada.

Uso del Diseñador de trazo

El Diseñador de trazo permite ajustar la configuración de cada variante de estilo para crear estilos nuevos. En la página Diseñador de trazo puede ajustar una serie de controles, cada uno con su propia configuración.

Diseñador de trazo

Configuración de los controles de General

Tipos de pincelada

Los tipos de pincelada son métodos de aplicación de medios. Corel Painter produce trazos de pincel

“informatizados” utilizando tipos de pincelada representada que se calculan durante el trazo.

Las versiones anteriores de Corel Painter utilizaban la aplicación de medios “basada en pinceladas”, en la que los estilos aplicaban pequeños puntos de medios para crear trazos. Con un espaciado pequeño entre pinceladas, los trazos aparecen suavizados. Si aumenta la imagen lo suficiente, podrá comprobar que el trazo del pincel está compuesto de pequeñas pinceladas de color. Realice un trazo de pincel rápido o establezca un espaciado grande entre pinceladas y, de este modo, los trazos se convertirán en trazos de puntos.

Los tipos de pincelada representada crean trazos continuos y de bordes suavizados. Son rápidos y menos propensos a imperfecciones que la aplicación de medios basada en pinceladas. De hecho, no es posible dibujar tan rápido como para dejar pinceladas o puntos de color en un trazo. Los tipos de pincelada representada incluyen nuevas y completas opciones que no serían posibles con la aplicación de medios basada en pinceladas.

La pluma de rastrillo muestra el trazo suavizado que se puede conseguir con los tipos de pincelada representada de Corel Painter.

Los estilos de Corel Painter utilizan uno de los siguientes tipos de pincelada:

- Circular (basada en pinceladas): los reguladores de las áreas Tamaño y Ángulo de la página Diseñador de trazo controlan las pinceladas circulares.
- Un píxel (basada en pinceladas): una pincelada de un píxel consiste en un único píxel. No se puede cambiar su tamaño. Normalmente, los estilos de un píxel se utilizan al acercar la imagen para editar en el nivel de píxel.
- Pelo estático (basada en pinceladas): los reguladores del área Tamaño del Diseñador de trazo controlan las pinceladas con pelos. Cuando se selecciona el tipo de pincelada Pelo estático, la cuadrícula de previsualización muestra un perfil hirsuto.
- Capturada (basada en pinceladas): las pinceladas capturadas son formas de pinceladas que se pueden crear y capturar. Consulte “Captura de pinceladas” en la página 207.

Una pincelada capturada corresponde a un estilo capturado. Permite dibujar con formas y diseños específicos.

- Pelo de camello (representada): las pinceladas de pelo de camello se utilizan para crear un estilo de pelo con un conjunto circular de pelos. Cada pelo de un estilo puede tener su propio color y, además, recoger los colores subyacentes independientemente de la opción Carga de pincel. Aumente la Variabilidad de color en Corel Painter para hacer que cada pelo tenga un color diferente. Si desea obtener más información sobre la variabilidad de color, consulte “Variabilidad de color” en la página 99.

  El regulador Detalle del área Tamaño separa los pelos. Cuanto más alto sea el valor, más separados aparecerán los pelos. Utilice un valor bajo para realizar trazos más uniformes. Si desea obtener más información sobre los controles de Tamaño, consulte “Configuración de los controles de Tamaño” en la página 173.

Efectos de Detalle en el trazo

- Plana (representada): las pinceladas planas se utilizan para crear un estilo plano, similar a los pinceles empleados para pintar casas o paredes. Los estilos que utilizan pinceladas planas responden a la orientación, lo que permite realizar trazos planos o estrechos según cómo se sujete el lápiz gráfico. Las pinceladas planas son siempre perpendiculares al lápiz gráfico.

  El valor Detalle del área Tamaño separa los pelos.
- Espátula (representada): puede utilizar estas pinceladas para crear estilos opuestos a los de pincelada plana. Con un valor de resaturación bajo, puede usarlos para raspar, mover o tomar y arrastrar rápidamente los colores. Las pinceladas de espátula son siempre paralelas al lápiz gráfico.

  El valor Detalle del área Tamaño separa los pelos.
- Aerosol fino (representada): puede utilizar las pinceladas de aerosol fino para crear estilos que puedan utilizar los controles del aerógrafo. Estos estilos detectan la inclinación, lo que separa los pelos en el lado contrario de la

inclinación. Mantenga presionadas las teclas **Opción + Mayús** (Mac OS) o **Alt + Mayús** (Windows) cuando pinte para invertir la dirección del aerosol.

Ajuste el regulador Detalle del área Tamaño para separar los pelos.

- Aerógrafo (representada): puede utilizar las pinceladas de aerógrafo para crear estilos que funcionen como un aerógrafo. La orientación (dirección) y el ángulo (inclinación) afectan a la excentricidad de la sección cónica resultante. El regulador Detalle del área Tamaño controla el tamaño de cada una de las gotas del medio. Si establece un valor demasiado alto para Detalle, puede que se produzcan imperfecciones no deseadas.

  Mantenga presionadas las teclas **Opción + Mayús** (Mac OS) o **Alt + Mayús** (Windows) cuando pinte para invertir la dirección del aerosol.
- Aerógrafo píxel (representada): puede utilizar estas pinceladas para crear estilos que funcionen como aerógrafos. Los estilos que utilizan el aerógrafo píxel no pueden utilizar el valor Detalle para controlar el tamaño de cada una de las gotas del medio. Mantenga presionadas las teclas **Opción + Mayús** (Mac OS) o **Alt + Mayús** (Windows) cuando pinte para invertir la dirección del aerosol.
- Aerógrafo línea (representada): puede utilizar estas pinceladas para crear estilos que funcionen como aerógrafos. Los estilos que utilizan pinceladas de aerógrafo línea diseminan líneas en lugar de gotas de medios. Mantenga presionadas las teclas **Opción + Mayús** (Mac OS) o **Alt** + **Mayús** (Windows) cuando pinte para invertir la dirección del aerosol.
- Proyección (representada): puede utilizar las pinceladas de proyección para crear estilos que funcionen como un aerógrafo. Los estilos creados con pinceladas de proyección son muy similares al aerógrafo de versiones anteriores de la aplicación, pero están determinados por valores como la orientación o el ángulo. Pueden crear secciones cónicas con una suavidad general. Mantenga presionadas las teclas **Opción + Mayús** (Mac OS) o **Alt + Mayús** (Windows) cuando pinte para invertir la dirección del aerosol.
- Representación (representada): puede utilizar las pinceladas de representación para crear estilos que forman el origen de un trazo.

  Utilice el menú emergente Origen para controlar los valores que se asignan a los trazos de pincel informatizados. Si desea obtener más información, consulte “Origen” en la página 172.
- Tinta líquida: puede utilizar pinceladas de tinta líquida para crear efectos de pintura líquida que simulan los medios basados en tinta tradicional. Puede dar un aspecto de altura a un trazo de pincel de pincelada líquida mediante la aplicación de efectos

de luz. Existen cinco tipos de pincelada de tinta líquida: Tinta líquida (pelo de camello), Tinta líquida (plana), Tinta líquida (espátula), Tinta líquida (aerosol fino) y Tinta líquida (aerógrafo).

- Acuarela: puede utilizar pinceladas de acuarela para crear estilos que funcionen como trazos de acuarela. Los colores fluyen, se mezclan y se absorben en el papel. Puede controlar el grado de humedad y de evaporación del papel. Existen cinco tipos de pincelada de acuarela: Acuarela (pelo de camello), Acuarela (plana), Acuarela (espátula), Acuarela (aerosol fino) y Acuarela (aerógrafo).

Para elegir un tipo de pincelada

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en General.
2. Elija un tipo de pincelada en el menú emergente Tipo de pincelada.

Tipos de trazo

El tipo de trazo determina cómo se aplican los medios durante un trazo de pincel.

Los estilos de Corel Painter utilizan los siguientes tipos de trazo:

- Único: un tipo de trazo único dibuja un trayecto de pincelada que se corresponde exactamente con el trazo de pincel que realice.

  Puede utilizar el tipo de pincelada con pelos o capturada, o uno de los tipos de pincelada de pelo representada (como por ejemplo Pelo de camello), con el tipo de trazo único a fin de crear el efecto de pelos múltiples.

El tipo de trazo único tiene un trayecto de pincelada.

- Múltiple: un tipo de trazo múltiple dibuja un conjunto de trayectos de pincelada distribuidos aleatoriamente, colocados alrededor del trazo de pincel que realice. Estas pinceladas dejan trayectos de pincelada que no son paralelos y pueden superponerse. Cada vez que se aplique un estilo de múltiples trazos, el resultado puede ser diferente.

  Al aumentar el valor de movimiento en el área Aleatorio, se extienden los trazos de un estilo de múltiples trazos.

  Los estilos de múltiples trazos deben estar preinformatizados, lo que puede provocar que tarden en mostrarse en la pantalla. Debido a esta demora, los estilos de múltiples trazos funcionan mejor al aplicarlos en trazos cortos y controlados.

El tipo de trazo múltiple dibuja un conjunto de trayectos de pincelada distribuidos aleatoriamente.

- Rastrillo: un tipo de trazo de rastrillo dibuja un conjunto de trayectos de pincelada distribuidos

uniformemente. Los distintos trayectos de pincelada en un trazo de pincel de rastrillo son paralelos. Puede controlar todos los demás aspectos del trazo utilizando la configuración del área Rastrillo del Diseñador de trazo.

Cada pelo de un pincel de rastrillo puede tener un color diferente. Al aumentar la variabilidad de color en Corel Painter, los pelos adquieren colores diferentes.

Un trazo de rastrillo se compone de trayectos de pincelada distribuidos uniformemente.

- Manguera: este tipo de trazo se aplica sólo a la Manguera de imágenes. Se trata de un único trazo compuesto por el archivo de boquilla de manguera de imágenes actual. Si desea obtener más información sobre los archivos de boquilla de manguera de imágenes, consulte “Uso de la manguera de imágenes” en la página 375.

El tipo de trazo de manguera utiliza el archivo de boquillas actual como medio.

Para elegir un tipo de trazo

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en General.
2. Elija un tipo de trazo en el menú emergente Tipo de trazo.

Métodos y subcategorías

El método de pincel define el nivel más básico del comportamiento de los estilos. Los métodos de pincel son la base sobre la que se construyen las demás variables. Puede considerar los métodos y las subcategorías de método como atributos del aspecto de los trazos.

Si tenemos en cuenta que el método establece el comportamiento más básico de una variante de estilo, es posible alterar dicho comportamiento cambiando el método. Por ejemplo, supongamos que desea realizar un trazo con aspecto de carboncillo pero, en lugar de ocultar los trazos subyacentes, desea que se acerquen al color negro. Puede conseguir este efecto cambiando el método a Acumulación. Es posible que desee que una de las variantes de la categoría de estilo de plumas difumine los colores subyacentes. Puede cambiar el método de Recubrimiento a Goteo. Algunos efectos de estilo resultan más fáciles de modificar que otros, y los resultados pueden variar.

Cada uno de los métodos contiene distintas variaciones, denominadas subcategorías de método. Estas subcategorías perfeccionan el comportamiento de los estilos. Los siguientes términos se utilizan para describir la mayoría de las subcategorías de método:

- Los métodos suaves producen trazos de bordes definidos y con píxeles.

- Los métodos simples producen trazos suaves.
- Los métodos fuertes producen trazos de pincel con bordes semisuaves.
- Los métodos granulados producen trazos de pincel que resultan afectados por la textura del papel.
- En ocasiones, podrá ver las palabras “borde” y “variable” en una subcategoría de método. “Borde” significa que los trazos son espesos y de aspecto pegajoso. “Variable” significa que los trazos de pincel comienzan siendo un poco más transparentes.

Si combina un método con una subcategoría de método, obtendrá un estilo de pincel específico que podrá asignar a un estilo determinado. Por ejemplo, Recubrimiento fuerte granulado indica que los trazos de pincel interactúan con el grano del papel y que crean trazos semisuaves que ocultan los píxeles subyacentes. Recubrimiento fuerte granulado es el método predeterminado para Tiza y Carboncillo.

El trazo de pincel de la parte superior se ha creado mediante Acumulación fuerte granulada. El trazo de la parte inferior se ha creado mediante Acumulación visiblemente suave.

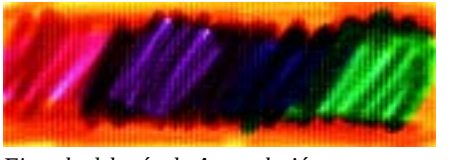
Corel Painter proporciona los siguiente métodos:

- Acumulación
- Recubrimiento
- Borrador
- Goteo
- Máscara (acumulación)
- Clon
- Húmedo
- Acuarela digital
- Filtro

Método Acumulación

Los métodos Acumulación producen trazos de pincel que se acercan al negro conforme se superponen. Un ejemplo real de acumulación es el rotulador: realice un garabato en azul en una página, realice otro garabato encima del anterior en verde y, por último, realice otro en rojo. El área de los garabatos seguirá oscureciéndose, acercándose progresivamente al color negro.

Aunque aplique un color claro como el amarillo, no podrá aclarar el garabato, que seguiría siendo oscuro. Esto es la acumulación. Las ceras y los rotuladores son estilos de acumulación.



Ejemplo del método Acumulación

Método Recubrimiento

Los métodos Recubrimiento producen trazos de pincel que recubren los trazos subyacentes, como el óleo en un estudio tradicional. Independientemente de los colores que pinte, siempre podrá aplicar una capa que oculte por completo lo que hay debajo de la misma. Incluso con un fondo negro, una capa espesa de amarillo será totalmente amarilla. Algunas variantes de Tiza y Pluma son ejemplos de estilos que utilizan el método Recubrimiento.

Ejemplo del método Recubrimiento

Método Borrador

Los métodos Borrador borran, aclaran, oscurecen o difuminan los colores subyacentes.

Ejemplo del método Borrador

Método Goteo

Los métodos Goteo interactúan con los colores subyacentes para distorsionar la imagen.

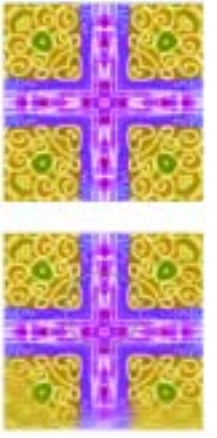
Ejemplo del método Goteo

Método Máscara

Puesto que Corel Painter dispone de funciones de máscara, el método Máscara sólo se proporciona para mantener la compatibilidad con las versiones anteriores de la aplicación. En esta versión, los métodos Máscara se han asignado al método Recubrimiento. Normalmente, no utilizará el método Máscara.

Método Clon

Los métodos Clon toman la imagen de un origen de clon y la vuelven a crear en otra ubicación representándola, con frecuencia, en un estilo de medios naturales. Si desea obtener más información sobre cómo clonar imágenes, consulte “Clonación de imágenes” en la página 211.

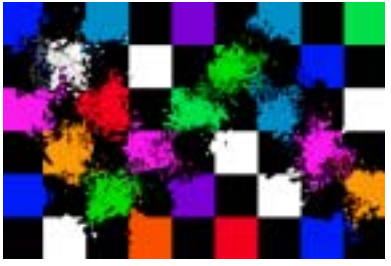


Ejemplo del método Clon

Método Filtro

Filtro es una categoría especial de las subcategorías de método. No define ningún comportamiento de estilo específico, pero es una puerta abierta a una amplia gama de subcategorías.

Sería muy útil dedicar un tiempo a examinar las subcategorías del método Filtro. En ellas, encontrará efectos tales como Espiral izquierda. Este efecto ofrece un estilo con pinceladas y trazos impresionistas, que realiza espirales hacia la izquierda.



Puede asignar la capacidad de filtro a cualquier estilo integrado cambiando el método y la subcategoría

Método Húmedo

El método Húmedo aplica trazos de pincel a una capa de acuarela. Si desea obtener más información, consulte “Capa de acuarela” en la página 139.

Método Acuarela digital

El método Acuarela digital aplica trazos de pincel de acuarela digital al lienzo o a una capa normal. Si desea obtener más información, consulte “Acuarela digital” en la página 142.

Para elegir un método y una subcategoría

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en General.
2. Elija un método en el menú emergente Método.
3. Elija una subcategoría en el menú emergente Subcategoría.

Origen

Origen selecciona los medios que aplica la variante de estilo. Origen se aplica sólo a algunos tipos de pincelada, como es el caso de Aerógrafo línea, Proyección y Representación. Si desea obtener más información sobre cómo establecer un origen de medios, consulte “Pintura con colores” en la página 122.

Los estilos de Corel Painter utilizan uno de los siguientes tipos de origen:

- Color: aplica los colores principal y secundario.
- Degradado: aplica el degradado actual por toda la longitud del trazo.
- Degradado repetido: aplica el degradado actual repetidamente a lo largo del trazo.
- Patrón: pinta con un patrón que no contiene información de máscara.
- Patrón con máscara: pinta con un patrón limitado por la máscara del patrón.
- Patrón como opacidad: la luminancia del patrón se convierte en la opacidad del trazo.

Para elegir un origen de medios

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en General.
2. Elija un origen en el menú emergente Origen.

Opacidad

El regulador Opacidad determina cómo debe variar Corel Painter la densidad de los medios que se están aplicando. Establece la opacidad máxima del estilo seleccionado.

La opacidad de una variante de aerógrafo normalmente se establece en función de la presión del lápiz gráfico. Cuanto mayor sea la presión, más opacos serán los trazos. Utilice la configuración de Expresión de la página Diseñador de trazo para relacionar la opacidad con los datos del lápiz gráfico o del ratón.

Para establecer la opacidad del pincel

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en General.
2. Desplace el regulador Opacidad hacia la izquierda para reducir la opacidad. Desplácelo hacia la derecha para aumentar la opacidad.

Grano

El regulador Grano determina la cantidad máxima de textura de papel que Corel Painter debe mostrar en cada trazo de pincel.

Algunas variantes predeterminadas tienen el componente de grano determinado por la presión. Cuando aumenta la presión, el lápiz “escarba” en el papel. Utilice la configuración de Expresión de la página Diseñador de trazo para relacionar el grano con los datos del lápiz gráfico o del ratón.

También puede utilizar la configuración de brillo y contraste del papel para controlar la interacción del grano y el pincel. Si desea obtener más información, consulte “Uso de texturas de papel” en la página 69.

Para establecer el grano

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en General.
2. Desplace el regulador Grano hacia la izquierda para reducir la penetración en el grano. Desplácelo hacia la derecha para aumentar la penetración.

   Con una configuración más baja habrá más cantidad de grano visible.

Configuración de los controles de Tamaño

La característica de pincel Tamaño determina cómo Corel Painter varía la anchura del trazo de pincel. El rango de mínimo a máximo lo determinan los reguladores Tamaño y Tamaño mínimo del área Tamaño de la página Diseñador de trazo.

Previsualización

La ventana de previsualización del área Tamaño del Diseñador de trazo muestra la forma en que los cambios afectan a las pinceladas. Puede hacer

clic en la ventana de previsualización para cambiar la visualización de la pincelada entre “fuerte” y “suave”.

La previsualización sólo admite las vistas fuerte y suave de los estilos basados en pinceladas.

Vista fuerte

Vista suave

Haga clic en la ventana de previsualización para cambiar entre la vista fuerte y la suave.

En la vista fuerte, unos círculos concéntricos muestran el tamaño máximo y mínimo del pincel. El círculo interior (negro) muestra la anchura de pincelada mínima. El círculo exterior (gris) muestra la anchura de pincelada máxima. Recuerde que la anchura de línea de algunos estilos depende de la presión y la velocidad del trazo. La diferencia entre el diámetro de los dos círculos muestra el rango en el que variará la anchura del trazo.

En la vista suave, el sombreado muestra la distribución de la densidad de la punta de pincel. La distribución de la densidad describe la cantidad de medio contenido en un punto dado de la pincelada. Por ejemplo, una pincelada individual realizada por un aerógrafo produce una marca circular de bordes suaves con una densidad mínima en el borde exterior de la pincelada. La densidad aumenta progresivamente hacia el interior hasta alcanzar un valor máximo en el centro exacto de la pincelada.

La vista suave no se puede utilizar para tipos de pincelada representada ni para las mangueras de imágenes.

Puntas de pincel

La punta de pincel o “perfil” muestra una sección cruzada de distribución de densidad a lo largo del diámetro de la pincelada. El perfil de punta de pincel es similar a un gráfico de curva de campana que representa la extensión de la densidad por la pincelada.

Cada medio tiene una distribución de densidad diferente. Los cambios en la distribución de la densidad producen diferentes calidades de marcado en un trazo de pincel. Para los tipos de pincelada de aerógrafo representada, el perfil de la punta controla la concentración del aerosol.

Los estilos de Corel Painter utilizan uno de los siguientes perfiles de punta de pincel:

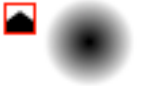
Perfil ojival

El perfil ojival proporciona una densidad máxima en el centro con una reducción brusca en el borde.

Perfil medio

El perfil medio dispone de una amplia área de mayor densidad en el centro con reducciones bruscas en el borde.

Perfil lineal



El perfil lineal proporciona una densidad máxima en el centro con una reducción constante en el borde.

Perfil mate

El perfil mate proporciona una densidad máxima en el centro con una ponderación de densidad alta en el borde.

Perfil de acuarela

El perfil de acuarela proporciona una densidad máxima en forma de anillo en el borde exterior con densidad interna media.

Esta punta puede utilizarse con los tipos de pincelada representada para conseguir una pincelada profunda o una concentración de aerosol.

Borde de 1 píxel

El borde de 1 píxel proporciona una densidad máxima total con una reducción brusca en el borde, lo que produce un borde alisado de 1 píxel.

Para elegir una punta de pincel

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tamaño.
2. Haga clic en el perfil de punta de pincel que desea utilizar.

Tamaño

El regulador Tamaño controla la anchura del pincel y del trazo.

El regulador Tamaño controla la anchura del pincel.

Si cambia el Tamaño, puede que deba ajustar también los controles de Espaciado para los estilos que utilizan tipos de pincelada no representada o basada en pinceladas, ya que podrían aparecer huecos en el trazo.

Para establecer el tamaño del pincel en el Diseñador de trazo

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tamaño.
2. Desplace el regulador Tamaño hacia la derecha para agrandar el pincel. Desplácelo hacia la izquierda para reducir el tamaño del pincel.

Sugerencias

- *No es necesario abrir el área Tamaño de la página Diseñador de trazo para ajustar el tamaño de un pincel. Puede escribir un valor en el cuadro Tamaño de la barra de propiedades o ajustar el regulador que se encuentra en ésta. Si desea obtener más información sobre la barra de propiedades, consulte “Uso de la barra de propiedades” en la página 15.*
- *También puede presionar los corchetes,* [*y*]*, para disminuir y aumentar el tamaño del pincel de acuerdo con el valor especificado en Preferencias generales. Si desea obtener más información, consulte “Preferencias generales” en la página 58.*

Para utilizar el acceso directo de tamaño de pincel

1. Mantenga presionadas las teclas **Comando + Opción + Mayús** (Mac OS) o **Ctrl + Alt + Mayús** (Windows) y arrastre la ventana de imagen.

   Debajo del cursor aparecerá un círculo que representa el diámetro del pincel.

2. Cuando haya arrastrado el círculo al tamaño deseado, suelte el botón del ratón.

El acceso directo de tamaño de pincel permite utilizar combinaciones de teclas para ajustar el tamaño del pincel en la ventana del documento.

Tamaño mínimo

En el estudio, la presión que ejerce en un pincel o en una herramienta de pintura suele influir en el grosor del trazo de pincel resultante.

El control Tamaño mínimo permite crear un trazo de pincel sorprendentemente realista. Puede configurar un pincel que realmente responda a la elegancia de los sutiles movimientos de una mano. Conforme disminuye la presión, los trazos de pincel se vuelven más finos. Conforme aumenta la presión, los trazos de pincel se ensanchan, igual que lo harían con un pincel real.

Tamaño mínimo representa un porcentaje del Tamaño y es el tamaño de trazo mínimo para el pincel seleccionado. Si tenemos en cuenta que Tamaño es el tamaño de trazo mayor y que Tamaño mínimo establece el trazo menor (en relación con Tamaño), controlar la variación general del tamaño de trazo le resultará fácil.

Para establecer el tamaño de trazo mínimo

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tamaño.
2. Desplace el regulador Tamaño mínimo hacia la derecha para aumentar el tamaño mínimo del pincel. Desplácelo hacia la izquierda para reducir el tamaño mínimo del pincel.

Transición

El regulador Transición controla la transición entre la secciones anchas y estrechas de un trazo. Al desplazar el regulador hacia la derecha, la transición aparece más brusca. Al desplazarlo hacia la izquierda, la transición aparece más suave.

La Transición sólo se puede aplicar a estilos basados en pinceladas.

El regulador Transición controla la transición entre las secciones estrechas y anchas de un trazo. Superior = 1%, inferior = 100%.

Para establecer la transición del trazo

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tamaño.
2. Desplace el regulador Transición hacia la derecha para aumentar la transición entre los tamaños de pincel. Desplácelo hacia la izquierda para reducir el tamaño de las transiciones.

Detalle

El regulador Detalle determina el tamaño de las pinceladas de pintura aplicadas mediante un estilo de tipo de pincelada representada.

Configuración de los controles de Espaciado

Cuando un trazo de pincel utiliza un tipo de pincelada basada en pinceladas, Corel Painter crea el trazo con una serie de pinceladas. Al ajustar el espaciado entre esas pinceladas, puede controlar la continuidad del trazo de pincel.

Espaciado

El regulador Espaciado controla la distancia entre las pinceladas de un trazo.

Para establecer el espaciado entre las pinceladas

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Espaciado.
2. Desplace el regulador Espaciado hacia la derecha para aumentar el espaciado entre las pinceladas, acercando más el espaciado al tamaño de la pincelada.

   Cuando el regulador Espaciado está en 100%, el tamaño de la pincelada equivale al espaciado. Por ejemplo, una pincelada de 10 píxeles se repite cada 10 píxeles.
3. Desplace el regulador Espaciado hacia la izquierda para disminuir la distancia entre las pinceladas, hasta que empiecen a superponerse.

   La superposición aumenta la densidad del trazo y hace que parezca más continuo.

Espaciado mínimo

El regulador Espaciado mínimo especifica el número mínimo de píxeles entre pinceladas. Si no desea un trazo continuo, puede ajustar el

Espaciado mínimo para crear una línea de puntos o rayas. Cada punto o raya corresponde a una pincelada.

El regulador Espaciado mínimo controla el número mínimo de píxeles entre pinceladas. Superior = 2,0; inferior = 10,5.

Para establecer el espaciado mínimo entre pinceladas

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Espaciado.
2. Desplace el regulador Espaciado mínimo hacia la derecha para aumentar el espaciado mínimo entre pinceladas. Desplácelo hacia la izquierda para reducir el espaciado mínimo entre las pinceladas.

Atenuación

La Atenuación sirve para suavizar pinceladas realizadas con tipos de pincelada representada que, de otra forma, resultarían irregulares. Los valores más altos suavizarán el trazo. Técnicamente hablando, la Atenuación suspende un trazo en un área matemática mediante cálculos para igualar los bordes y reducir la irregularidad.

Los valores altos de Atenuación redondean las esquinas de un trazo. Un valor de 50% ofrece mejores resultados. Pueden ser necesarios valores más altos para dispositivos de entrada poco estables, como un ratón.

Para establecer el suavizado de las pinceladas representadas

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Espaciado.
2. Desplace el regulador Atenuación hacia la derecha para igualar los trazos irregulares. Desplácelo hacia la izquierda para obtener transiciones más irregulares entre los puntos de un trazo.

Aplicación continua

El control Aplicación continua determina si se debe mover un pincel antes de aplicar los medios. Si se ha activado la Aplicación continua, los medios comienzan a fluir con el primer toque del pincel.

Los estilos que utilizan tipos de pincelada representada son los que mejor aprovechan esta opción, ya que hacen que los medios formen charcos de manera realista cuando se ralentiza o pausa el trazo. Los estilos que utilizan tipos de pincelada basada en pinceladas necesitan una pausa completa en el trazo para que los medios comiencen a formar charcos. La Aplicación continua se utiliza normalmente con herramientas de aerógrafo.

Si ha desactivado la Aplicación continua, debe mover un pincel antes de que fluyan los medios.

Para establecer la Aplicación continua

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Espaciado.

2 Active la casilla de verificación Ampliación continua.

Interpolación cúbica

La Interpolación cúbica suaviza los trazos de pincel irregulares mediante la adición de puntos a los trayectos de las pinceladas, principalmente en los estilos que utilizan tipos de pincelada basada en pinceladas. Al contrario que la Atenuación, que utiliza cálculos matemáticos para suavizar los bordes irregulares, la Interpolación cúbica inserta puntos adicionales en los trayectos de las pinceladas, que permiten volver a colocar puntos en los trazos de pincel.

La Interpolación cúbica resulta más apropiada para los tipos de pincelada basada en pinceladas, mientras que la Atenuación ofrece mejores resultados con los tipos de pincelada representada.

Para establecer trazos suaves añadiendo puntos de trayecto

1 En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Espaciado.

2 Desplace el regulador Puntos hacia la derecha para añadir puntos e igualar los trazos irregulares. Desplácelo hacia la izquierda para disminuir el número de puntos adicionales.

Configuración de los controles de Ángulo

Forma

El control Forma determina la forma de la pincelada. Al apretar un pincel, su forma cambia de redonda a elíptica. Los controles de Forma se utilizan con los tipos de pincelada circular y capturada.

El regulador Forma controla la forma de la pincelada. Superior = 100%, inferior = 25%.

Ejemplos del regulador Forma utilizado para crear un efecto de caligrafía con una pluma.

Para establecer la forma del pincel

1 En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Ángulo.

2 Desplace el regulador Forma hacia la izquierda para realizar una pincelada más elíptica. Desplácelo hacia la derecha para realizar una pincelada más redonda.

Ángulo

El regulador Ángulo controla el ángulo y la longitud de una pincelada elíptica. Los controles de Ángulo se utilizan con tipos de pincelada circular y capturada.

El regulador Ángulo controla el ángulo de una pincelada elíptica, y sólo se aprecia con las pinceladas para las que Forma tiene un valor por debajo de 100%. Superior = 90°, inferior = 45°.

Para establecer el ángulo de la pincelada elíptica

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Ángulo.
2. Desplace el regulador Ángulo hacia la derecha para girar la pincelada en el sentido de las manecillas del reloj. Desplácelo hacia la izquierda para girarla en el sentido inverso.

Rango de ángulo

Para los estilos basados en pinceladas, el regulador Rango de ángulo permite especificar un rango de ángulos de pincelada que pueden aparecer en un trazo de pincel.

Para sacar partido de esta característica, debe configurar el pincel para basar el ángulo en algún factor, como la dirección del trazo o la orientación. Esto puede realizarse mediante la configuración de Expresión de la página Diseñador de trazo.

El regulador Rango de ángulo controla el rango de los ángulos de pincelada que pueden aparecer en un trazo de pincel. Superior = 0°, inferior = 180°.

Para establecer el rango de ángulo de la pincelada

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Ángulo.
2. Desplace el regulador Rango de ángulo hacia la derecha para aumentar el rango de ángulos que pueden aparecer en una pincelada. Desplace el regulador hacia la izquierda para reducir el rango de ángulos que pueden aparecer en un trazo.

Si ajusta este regulador en 360º, podrá obtener cualquier ángulo entre 0º y 360º en el trazo.

Transición de ángulo

Para los estilos basados en pinceladas, el regulador Transición de ángulo controla el aumento de cambio para estilos con un Rango de ángulo mayor que 0º. Por ejemplo, si establece la Transición de ángulo en 5º, obtendrá una pincelada cada 5º en la configuración del rango de ángulo actual.

El regulador Transición de ángulo controla el aumento de cambio para estilos con un Rango de ángulo mayor que 0º. Superior = 0°, inferior = 90°.

Para establecer el incremento de ángulo del pincel

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Ángulo.
2. Desplace el regulador Transición de ángulo hacia la derecha para obtener menos ángulos. Desplácelo hacia la izquierda para crear más ángulos.

Configuración de los controles de Pelo

Los pelos permiten crear el aspecto de un trazo de pincel real, con los surcos que realizan los pelos de un pincel de verdad. Utilice los controles del área Pelo de la página Diseñador de trazo para diseñar los pelos individuales de una sola pincelada.

Si desea comprobar el efecto de los reguladores Pelo, haga clic en Tamaño de la página Diseñador de trazo y luego en la ventana de previsualización para contemplar la vista “suave” de la pincelada. La pincelada con pelos cambia si desplaza los reguladores de control de pelo. Si desea obtener más información sobre los controles de Tamaño, consulte “Configuración de los controles de Tamaño” en la página 173.

Si selecciona el tipo de trazo Rastrillo, puede ajustar los valores Escala de pincel y Ángulo de contacto en el área Rastrillo de la página Diseñador de trazo. Si desea obtener más información sobre los controles de Rastrillo, consulte “Configuración de los controles de Rastrillo” en la página 187.

Espesor

El regulador Espesor controla el diámetro de los pelos individuales.

El regulador Espesor controla el diámetro de los pelos individuales. Superior = 17%, inferior = 87%.

Para establecer el espesor de los pelos

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Pelo.
2. Desplace el regulador Espesor hacia la izquierda para reducir la densidad del medio depositado por el trazo. Desplácelo hacia la derecha para aumentar la densidad del pincel.

   Cuando el regulador se encuentre totalmente hacia la izquierda, el pincel dejará un trazo débil, aunque la opacidad esté establecida en 100%.

Agrupamiento

El regulador Agrupamiento aplica una variación aleatoria al espesor de cada pelo. Agrupamiento es proporcional a Espesor. Esto produce un efecto de agrupación de algunos pelos.

El regulador Agrupamiento controla cómo se agrupan los pelos. Superior = 0%, inferior = 100%.

Para establecer el agrupamiento de los pelos

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Pelo.
2. Desplace el regulador Agrupamiento hacia la izquierda para reducir la cantidad de agrupamiento de los pelos. Desplácelo hacia la derecha para aumentar el agrupamiento.

Escala de pelo

El regulador Escala de pelo controla la densidad de los pelos de una pincelada y, por consiguiente, el número de pelos de una pincelada.

El regulador Escala de pelo controla la densidad de los pelos de una pincelada. Superior = 410%, inferior = 990%.

Para establecer la densidad de pelos

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Pelo.
2. Desplace el regulador Escala de pelo hacia la izquierda para reducir la cantidad de densidad de pelo, y crear así un pincel de pelos finos. Desplácelo hacia la derecha para aumentar la densidad.

Escala/Tamaño

El regulador Escala/Tamaño controla el grado de variación de Tamaño aplicado a los pelos de un pincel. Si se establece en 0%, no se aplica ningún cambio de tamaño a los pelos. Si se establece en un valor superior a 0%, se crea un conjunto de iteraciones escaladas de la pincelada.

Cuando se establece el regulador Escala/Tamaño en 100%, el tamaño del pincel cambia y los pelos se escalan en proporción al tamaño. Cuando se establece en 8%, el tamaño del pincel cambia y los pelos permanecen con un tamaño absoluto constante.

El control Escala/Tamaño no funciona si no hay un rango de tamaño (es decir, Tamaño mínimo establecido en 100%).

El regulador Escala/Tamaño controla el grado de variación del Tamaño aplicado a un conjunto de pelos. Superior = 0%, inferior = 100%.

Para escalar los pelos según el tamaño del pincel

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Pelo.
2. Desplace el regulador Escala/Tamaño hacia la izquierda para reducir el grado de variación del tamaño. Desplácelo hacia la derecha para aumentar la variación del tamaño.

Configuración de Expresión

Corel Painter permite controlar los efectos del estilo a lo largo del trazo en función de una serie de factores de entrada en tiempo real. Por ejemplo, muchos estilos varían su Opacidad o Tamaño según la presión que se aplique al lápiz gráfico. Ésta es simplemente su configuración predeterminada. Puede utilizar la configuración de Expresión de la página Diseñador de trazo para modificar estos efectos en respuesta a otros factores, como la dirección del trazo o la velocidad.

La configuración de Expresión está vinculada con controles individuales de la página Diseñador de trazo. Dichos controles son: General, Tamaño, Ángulo, Tintero, Aleatorio, Impasto, Aerógrafo y Tinta líquida.

Para elegir una configuración de expresión

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en un control que contenga valores de Expresión.
2. Elija una de las siguientes opciones en el menú emergente Expresión:
   - Ninguna: no se aplica ningún ajuste a la característica de pincel.
   - Velocidad: ajusta los valores de la característica de pincel según la velocidad de arrastre. Al arrastrar rápidamente el pincel se minimizará el efecto, mientras que al arrastrarlo lentamente se aumenta.
   - Dirección: ajusta la característica seleccionada de pincel según la dirección del trazo.
   - Presión: ajusta la característica de pincel según la presión del lápiz gráfico. Cuanto mayor sea la presión, mayor será el valor de esa característica de pincel.
   - Rueda: ajusta la característica de pincel según la configuración de la rueda en un aerógrafo, concretamente del lápiz gráfico de aerógrafo Intuos. El valor máximo se establece cuando la rueda se desplaza totalmente hacia adelante. El valor mínimo se establece cuando la rueda se desplaza totalmente hacia atrás.
   - Inclinación: ajusta la característica de pincel según el ángulo que forma el lápiz gráfico con la tableta. Por ejemplo, cuando el lápiz gráfico está perpendicular a la tableta, Inclinación = 0.
   - Orientación: ajusta la característica de pincel según la dirección en la que apunta el lápiz gráfico.
   - Origen: ajusta la característica de pincel según la luminancia del origen de clon. Una luminancia mayor (más cercana al blanco) aumenta el valor de ese componente, por ejemplo, un trazo más ancho.
   - Aleatorio: ajusta la característica de pincel aleatoriamente.
   - Secuencial: sólo se aplica a los estilos de manguera de imágenes de progresión 2 o 3.

Cuando está activada, esta característica toma boquillas del índice en orden.

3 Si lo prefiere, active la casilla de verificación Invertir, que se encuentra junto al menú emergente Expresión, para invertir el efecto de la configuración de Expresión.

Nota

- *No todos los modelos de lápices gráficos admiten información de inclinación y orientación.*

Dirección

El regulador Dirección que se encuentra bajo el menú emergente Expresión ajusta el valor de ángulo del controlador Dirección. El valor del ángulo representa la dirección a la que responde el controlador. Por ejemplo, cuando el controlador está establecido en dirección, esta configuración controla en qué ángulo se estrecha o se ensancha un trazo de pincel, lo que es particularmente útil para efectos de caligrafía.

Para establecer la dirección del controlador

1 En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en un control que contenga valores de Expresión.

2 Elija Dirección en el menú emergente Expresión.

3 Arrastre el regulador Dirección hasta que se obtenga el ángulo deseado para el comportamiento del controlador.

Configuración de los controles de Tintero

Los controles de Tintero determinan la forma en que un pincel adapta el medio (color) al papel. Los controles de Resaturación, Mezcla y Secado determinan conjuntamente la cantidad de color que tiene un pincel al principio y al final de un trazo.

Carga de pincel

La Carga de pincel influye en la interacción de los estilos basados en pinceladas con los píxeles subyacentes. Si se ha activado la Carga de pincel, los estilos pueden tomar colores existentes, pelo por pelo. Esta función ofrece una interacción más real de los colores, increíbles difuminados de variaciones de color y mejores resultados de clonación.

Si no se ha activado la Carga de pincel, los estilos interactúan con los colores aplicados previamente, extrayendo una muestra de los píxeles subyacentes y, a continuación, cargando el pincel con un nuevo color (el promedio de los colores de la muestra).

Mientras utiliza la Carga de pincel, es recomendable emplear una configuración de espaciado muy baja. Si desea obtener más información sobre los controles de Espaciado, consulte “Configuración de los controles de Espaciado” en la página 177.

Resaturación

La Resaturación controla la cantidad de color repuesta en un trazo. Si se establece el regulador Resaturación en cero, el pincel no obtiene ningún color. Cuando la Resaturación es

inferior al 10% (y la Mezcla es menor), el trazo de pincel se difumina suavemente. Cuando la Resaturación tiene el valor cero y la Mezcla tiene un valor alto, un aerógrafo puede desplazar los colores subyacentes, como si se utilizara la manguera de aerógrafo para rociar pintura por el lienzo.

El regulador Resaturación controla la cantidad de color que se repone en el trazo. Superior = 25%, inferior = 100%.

Para establecer la resaturación

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tintero.
2. Desplace el regulador Resaturación hacia la izquierda para reducir la cantidad de color que se repone en un trazo. Desplácelo hacia la derecha para aumentar la cantidad de color.

Mezcla

El regulador Mezcla controla la intensidad con que los colores del pincel difuminan los colores subyacentes, incluido el color del papel.

Cuando el valor de Mezcla es mayor que el de Resaturación, hay más cantidad de color que se mezcla, de forma que el trazo nunca alcanza una Opacidad completa.

El regulador Mezcla controla la cantidad de color subyacente que se mezcla en el color seleccionado. Superior = 55%, inferior = 1%.

Para establecer la mezcla de color

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tintero.
2. Desplace el regulador Mezcla hacia la izquierda para reducir la cantidad de interacción con los píxeles subyacentes. Desplácelo

hacia la derecha para aumentar la interacción.

Secado

El control de Secado determina la rapidez con la que un pincel se queda sin medio. El Secado se mide en píxeles. Cuando se desplaza el regulador hacia la izquierda, la reserva del pincel se acaba antes. Esto puede hacer que los trazos se fundan suavemente. Si el control de Secado tiene una configuración alta, el pincel nunca se queda sin color.

El Secado funciona junto con la Mezcla, de modo que el valor de Mezcla debe establecerse por encima de cero para poder sacar partido de Secado. Puede modular el efecto Secado cambiando la configuración de Mezcla.

El regulador Secado controla la rapidez con la que el pincel se queda sin medio. Superior = 724, inferior = 22026.

Para establecer el secado de un pincel

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tintero.
2. Desplace el regulador Secado hacia la izquierda para acortar la distancia por la que se puede mover el pincel antes de secarse. Desplácelo hacia la derecha para alargar la distancia.

Configuración de los controles de Rastrillo

Los controles de Rastrillo permiten controlar las complejas funciones de un trazo de Rastrillo, que mantiene el ángulo de la cabeza del pincel mientras el trazo cambia de dirección. Conforme el pincel gira, los pelos van tomando o perdiendo el contacto.

Ángulo de contacto

El regulador Ángulo de contacto ajusta la cantidad del pincel que toca la superficie. En otras palabras, el número de dientes del rastrillo que tocan el lienzo a la vez.

Los controles de Ángulo de contacto determinan la porción del pincel que toca la superficie. Superior = 180°, medio = 125°, inferior = 0°.

Para establecer el ángulo de contacto del pincel

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Rastrillo.
2. Desplace el regulador Ángulo de contacto hacia la izquierda para crear un ángulo de contacto bajo (pocas pinceladas estarán en contacto con el papel). Desplace el regulador totalmente hacia la derecha para crear un ángulo de contacto alto (todas las pinceladas están en contacto con el papel).

Escala de pincel

La Escala de pincel controla el espaciado entre los distintos pelos que forman el rastrillo. El tamaño de cada pincelada se determina en el área Tamaño de la página Diseñador de trazo. Si desea obtener más información, consulte “Configuración de los controles de Espaciado” en la página 177.

La Escala de pincel controla el espaciado entre las diferentes pinceladas del rastrillo. Un valor alto de Escala de pincel extiende las pinceladas. Superior = 2500%, inferior = 0%.

Para establecer la escala de pincel

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Rastrillo.
2. Desplace el regulador Escala de pincel hacia la derecha para igualar la escala respecto a la anchura de la pincelada.

   Cuando la escala es del 100%, la anchura del trazo es igual a la anchura de la pincelada por el número de pinceladas.
3. Desplace el regulador hacia la izquierda para que las pinceladas se superpongan.

   Cuando la escala es inferior al 100%, las pinceladas se superponen. Con la superposición de las pinceladas se crea un trazo natural y sutil cuando se utilizan Cantidad de giro y Suavizar borde de pelo.

Cantidad de giro

Cuando gira un pincel real para pintar una curva, los pelos del borde van tomando y perdiendo contacto con la

superficie, según la ubicación del pincel en la curva (en el interior o en el exterior).

La Cantidad de giro simula este desplazamiento de los pelos.

El regulador Cantidad de giro controla el desplazamiento de los pelos interiores y exteriores. Superior = 0%, inferior = 150%.

Para establecer el desplazamiento de los pelos

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Rastrillo.
2. Desplace el regulador Cantidad de giro hacia la derecha para aumentar la influencia de la dirección del pincel en los cambios de desplazamiento.
3. Desplácelo hacia la izquierda para obtener el efecto contrario.

Pelo

Los controles de Pelo establecen el número de pelos o pinceladas utilizados para tipos de trazo de múltiples trazos o de rastrillo.

Para establecer el número de pelos

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Rastrillo.
2. Desplace el regulador Pelos hacia la derecha para aumentar la cantidad de pelos del pincel. Desplácelo hacia la izquierda para reducir la cantidad.

Extender pelo

El control Extender pelo ajusta de manera dinámica la escala de pincel según la presión. Cuanto mayor sea la presión, más se abrirá el pincel.

Extender pelo controla el espaciado de los pelos según la presión del lápiz gráfico. Cuanto mayor sea la presión, más se extenderán los pelos. Si desea que la Extensión sea constante, desactive esta opción. Superior = activado, inferior = desactivado.

Para establecer el espaciado de los pelos

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Rastrillo.
2. Active la casilla de verificación Extender pelo.

Suavizar borde de pelo

Esta opción hace que los pelos exteriores del pincel aparezcan semitransparentes. Esta opción resulta particularmente útil cuando se utiliza con Cantidad de giro.

Suavizar borde de pelo vuelve semitransparentes las pinceladas exteriores. Superior = activado, inferior = desactivado.

Para suavizar el borde de pelo

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Rastrillo.
2. Active la casilla de verificación Suavizar borde de pelo.

Configuración de los controles de Aleatorio

Corel Painter utiliza la aleatoriedad para introducir una calidad "accidental" en el color y en el trazo. La aleatoriedad contribuye al aspecto atractivo y único del trabajo creado en Corel Painter. Puede controlar la aleatoriedad del pincel mediante la configuración del área Aleatorio de la página Diseñador de trazo.

Movimiento

El control Movimiento introduce un temblor aleatorio en el trazo de pincel. En lugar de aparecer directamente a lo largo del trazo, las pinceladas aparecen aleatoriamente fuera del trayecto del trazo de pincel.

El regulador Movimiento crea un movimiento aleatorio en el trazo de pincel. Superior = 0, inferior = 3,13.

Para establecer el movimiento

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Aleatorio.
2. Desplace el regulador Movimiento hacia la izquierda para disminuir el desvío desde el trayecto del trazo. Desplácelo hacia la derecha para aumentar el desvío desde el trayecto del trazo.

Ubicación de clon (variabilidad)

Los dos reguladores de ubicación de clon trabajan con estilos del método Clon. El control Variabilidad permite

descentralizar aleatoriamente el lugar donde el pincel de clon extrae el origen.

Cuando la variabilidad es cero, los píxeles de las imágenes origen y destino se corresponden de manera precisa. Si utiliza un estilo de recubrimiento con Opacidad total (y sin Grano), simplemente se recrea la imagen origen.

El regulador Variabilidad controla el descentrado del clon según la ubicación de la imagen origen. Superior = 0, inferior = 12.

Si especifica un grado de aleatoriedad, se altera la correspondencia de píxel a píxel. Las variaciones resultantes en la imagen alejan el clon de su origen fotográfico, lo que puede contribuir a crear un aspecto natural.

Para establecer la variabilidad de ubicación de clon

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Aleatorio.
2. Desplace el regulador Ubicación de clon (Variabilidad) hacia la derecha para aumentar el rango (la distancia) de descentrado de la imagen. Desplácelo hacia la izquierda para limitar el descentrado, haciendo que las imágenes origen y destino se correspondan de manera más precisa.

Nota

- *Los reguladores de ubicación de clon no tienen ningún efecto cuando se ha activado Clonar color en la paleta Colores. Sólo tienen efecto cuando se está utilizando un método de clon.*

Frecuencia

El regulador Frecuencia controla el período transcurrido entre los descentrados aleatorios.

Para establecer el período entre los descentrados aleatorios

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Aleatorio.
2. Desplace el regulador hacia la izquierda para descentrar un mayor número de muestras.

   La imagen de clon adopta un aspecto más rugoso y distorsionado.
3. Desplace el regulador Frecuencia hacia la derecha para aumentar el período, lo que hace que las muestras se descentren con menos frecuencia.

   De esta forma se aporta más coherencia a la imagen de clon.

El regulador Frecuencia controla el período transcurrido entre los descentrados aleatorios. Superior = 0, inferior = 15.

Grano de pincel aleatorio

Normalmente, cuando se realiza un trazo de pincel, el valor de grano del papel es fijo. Los trazos que se repiten por un área producirán el mismo grano.

La opción Grano de pincel aleatorio desplaza aleatoriamente el grano del papel para las pinceladas de cada trazo.

La opción Grano de pincel aleatorio desplaza aleatoriamente el grano de pincel para cada trazo. Superior = activado, inferior = desactivado.

Para elegir la opción Grano de pincel aleatorio

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Aleatorio.
2. Active la casilla de verificación Grano de pincel aleatorio.

Origen de clon aleatorio

El control Origen de clon aleatorio extrae aleatoriamente el documento origen y, a continuación, coloca los trazos en el destino del clon. No existe correspondencia entre las muestras tomadas del origen y el lugar donde se colocan en el clon. El resultado es un patrón aleatorio de los colores predominantes y los bordes del origen. El pincel y el trazo determinan la naturaleza del patrón.

Puede utilizar Origen de clon aleatorio con un pincel tenue y salpicado para añadir ruido a la imagen. En ese caso, la imagen del origen de clon tan sólo contiene los colores de “ruido” que desea añadir.

La opción Origen de clon aleatorio realiza muestras del documento origen aleatoriamente. Superior = desactivado, inferior = activado.

Para elegir la opción Origen de clon aleatorio

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Aleatorio.
2. Active la casilla de verificación Origen de clon aleatorio.

Configuración de los controles de Ratón

En teoría, un ratón no tiene información de presión. El botón de un ratón puede estar "activado" (presionado) o "desactivado" (sin presionar). Los controles de Ratón de Corel Painter permiten simular las configuraciones de Presión (intensidad de la presión ejercida con el lápiz gráfico), de Inclinación (verticalidad con la que sujeta el lápiz gráfico), de Orientación (dirección a la que apunta el lápiz gráfico) y de Rueda (cantidad de tinta diseminada) del lápiz gráfico.

Puede grabar y guardar trazos de pincel creados con un lápiz gráfico y, a continuación, hacer que Corel Painter utilice la configuración guardada de Presión, Inclinación, Orientación y Rueda del trazo cuando realice marcas con el ratón. Si desea obtener más información sobre cómo utilizar los trazos de pincel guardados para mejorar la funcionalidad del ratón, consulte "Grabación y reproducción de trazos" en la página 132.

Para establecer la presión en el ratón

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Ratón.
2. Arrastre el regulador Presión.

   El ajuste de presión máximo es 100%.

Para establecer la inclinación en el ratón

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Ratón.
2. Arrastre el regulador Inclinación.

   Un valor de 90º indica que, si está utilizando un lápiz gráfico, estará perpendicular a la tableta.

Para establecer la orientación en el ratón

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Ratón.
2. Arrastre el regulador Orientación.

   Si se establece en cero, indica que, si estuviese utilizando un lápiz

gráfico, estaría apuntando hacia la izquierda.

Para establecer el flujo de tinta en el ratón

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Ratón.
2. Arrastre el regulador Rueda.

   Si se establece en 100%, indica que se está utilizando el flujo máximo.

Configuración de los controles de Clon

Los controles de Clon son específicos de los estilos del método Clon y sólo afectan a otros estilos cuando se activa la opción Clonar color.

Clonar color

El control Clonar color hace que un pincel tome un color de una imagen origen. Clonar color toma muestras promedio de color del origen de clon, obteniendo una aproximación del original.

La opción Clonar color también está disponible en la paleta Colores. Si desea obtener más información, consulte “Clonación de colores” en la página 89.

Para establecer Clonar color

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Clon.
2. Haga clic en la casilla de verificación Clonar color para activar la opción. Vuelva a hacer clic para desactivar la opción.

Tipo de clon

El control Tipo de clon permite elegir entre una serie de variaciones de clonación. Estas variaciones se ordenan según el número de puntos de referencia utilizados. Con dos o más puntos de referencia, puede aplicar una transformación (rotación, inclinación, reflejo de escala, perspectiva) durante la clonación. Si desea obtener más información sobre cómo utilizar los diferentes tipos de clon, consulte “Clonación de imágenes” en la página 211.

Para establecer un tipo de clon

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Clon.
2. Elija un tipo en el menú emergente Tipo de clon.

Utilizar selección en origen

La opción Utilizar selección en origen utiliza cualquier selección de la zona de origen de clon para restringir la pintura en el destino. Si se utiliza un Tipo de clon transformado, la selección se transforma adecuadamente. Esta opción sólo está disponible con el método Clon.

Para restringir la pintura en el destino

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Clon.
2. Haga clic en la casilla de verificación Utilizar selección en origen para activar la opción. Vuelva a hacer clic para desactivar la opción.

Copiar selección en origen

Cuando se activa la opción Copiar selección en origen, el estilo Clonar reproduce la información de la selección de origen en la selección de destino. Esta opción sólo está disponible con el método Clon.

Para reproducir la información de la selección de origen en la selección de destino

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Clon.
2. Haga clic en la casilla de verificación Copiar selección en origen para activar la opción. Vuelva a hacer clic para desactivar la opción.

Mosaico a 4 puntos

Con esta opción activada, se crea un mosaico del origen de clon en un patrón repetido.

Para crear un mosaico de un origen de clon

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Clon.
2. Haga clic en la casilla de verificación Mosaico a 4 puntos para activar la opción. Vuelva a hacer clic para desactivar la opción.

Configuración de los controles de Impasto

Los controles de Impasto permiten crear variantes de estilo que producen un efecto de profundidad. Si desea obtener más información sobre las técnicas de Impasto, consulte “Impasto” en la página 149.

Método de dibujo

Existen tres métodos de dibujo con Impasto: Color, que sólo aplica color, Relieve, que sólo aplica relieve, y Color y relieve, que aplica color y relieve a la imagen.

Para elegir un método de dibujo

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Impasto.
2. Elija un método de dibujo en el menú emergente Dibujar a.

Método de relieve

Los métodos de relieve de Corel Painter utilizan la información de luminancia del medio de control para determinar la profundidad que se aplica en un trazo. Puede utilizar las opciones Invertir y Relieve negativo para alterar la apariencia del trazo.

Si desea obtener más información sobre los métodos de relieve, consulte “Ajuste del método de relieve” en la página 153.

Para elegir un método de relieve

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Impasto.
2. Elija un método de relieve en el menú emergente Método de relieve.

Para invertir un método de relieve

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Impasto.
2. Active la casilla de verificación Invertir.

Para elegir la opción Relieve negativo

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Impasto.
2. Active la casilla de verificación Relieve negativo.

Relieve

El regulador Relieve determina la profundidad que se aplica a los trazos de pincel de Impasto. Si se establece Expresión de relieve en Presión y la opción Invertir está activada, se aplicará menos profundidad cuanto la presión sea mayor, tal como ocurriría con un pincel de verdad.

Si desea obtener más información sobre cómo pintar con relieve, consulte “Ajuste de la profundidad de Impasto” en la página 150.

Para ajustar el relieve

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Impasto.
2. Arrastre el regulador Relieve hacia la derecha para aumentar el relieve. Si lo arrastra hacia la izquierda, el efecto será el opuesto.

Suavizado

El regulador Suavizado controla la transición de la textura aplicada a un trazo.

Para ajustar el suavizado

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Impasto.
2. Desplace el regulador Suavizado hacia la derecha para aumentar el efecto de suavizado. Desplácelo hacia la izquierda para reducir este efecto.

Surco

El regulador Surco controla el grado de interacción de un trazo con otros trazos de pincel Impasto. Básicamente, el trazo de pincel “surca” los trazos existentes.

Para ajustar el surco

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Impasto.
2. Desplace el regulador Surco hacia la derecha para aumentar el efecto de surco. Desplácelo hacia la izquierda para reducir este efecto.

Configuración de los controles de Manguera de imágenes

Los controles de Manguera de imágenes permiten diseñar boquillas de progresión 1, 2 o 3. Si desea obtener más información, consulte “Creación de boquillas para la manguera de imágenes” en la página 381.

La configuración de cada progresión es la misma que la configuración de Expresión, con una adición:

Secuencial. Si desea obtener más información, consulte “Configuración de Expresión” en la página 184.

Progresión 1

Este control permite asignar una entrada para ubicar las imágenes que se aplican con Progresión 1 en una boquilla de manguera de imágenes.

Progresión 2

Este control permite asignar una entrada para ubicar las imágenes que se aplican con Progresión 2.

Progresión 3

Este control permite asignar una entrada para ubicar las imágenes que se aplican con Progresión 3.

Para elegir la configuración de expresión de una progresión

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Manguera de imágenes.
2. Elija una configuración de Expresión en los menús emergentes.

Configuración de los controles de Aerógrafo

Los controles de Aerógrafo ajustan la extensión, o la cantidad de medios que se extienden cuando se aplica el aerógrafo, y el flujo, o la cantidad de medios aplicados en realidad.

Extensión

El control Extensión determina el modo en que la pintura se extiende al aplicarse. En otras palabras, establece el tamaño del cono de extensión desde la punta del aerógrafo o el aerosol. Un valor de Extensión adecuado es 30-40%. Las configuraciones Extensión mínima y Ángulo pueden causar problemas. Las configuraciones Extensión mínima e Inclinación pueden hacer que la pintura se deposite fuera del cursor.

Para establecer la extensión de la pintura

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Aerógrafo.
2. Desplace el regulador Extensión hacia la izquierda para reducir la cantidad de extensión. Desplácelo hacia la derecha para aumentarla.

Extensión mínima

El control Extensión mínima determina la menor cantidad de pintura que se puede extender cuando se aplica. La configuración Extensión mínima representa un porcentaje de la configuración Extensión.

Para establecer la extensión mínima de la pintura

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Aerógrafo.
2. Desplace el regulador Extensión mínima hacia la izquierda para reducir la cantidad mínima de extensión permitida. Desplácelo hacia la derecha para aumentar la cantidad de extensión mínima permitida.

Flujo

El control Flujo determina la cantidad de medios que se aplican en un trazo de aerógrafo. Este control actúa como el control de aguja de los aerógrafos reales. Utilice la configuración de Expresión de la página Diseñador de trazo para relacionar el valor de Flujo con la rueda de un aerógrafo. Los tipos de pincelada de aerógrafo depositan muchas pinceladas pequeñas para crear el aspecto de pintura de aerosol, por lo que puede que deba reducir el flujo para dar velocidad al aerógrafo.

Para establecer el flujo de tinta

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Aerógrafo.
2. Desplace el regulador Flujo hacia la izquierda para reducir la cantidad mínima de medios aplicada a un trazo. Desplácelo hacia la derecha para aumentar la cantidad de medios que se aplican.

Flujo mínimo

El control Flujo mínimo determina la cantidad mínima de flujo de pintura que se puede aplicar durante un trazo. El valor Flujo mínimo representa un porcentaje del valor Flujo.

Para establecer el flujo mínimo de tinta

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Aerógrafo.
2. Desplace el regulador Flujo mínimo hacia la izquierda para reducir la cantidad mínima de flujo permitida. Desplácelo hacia la derecha para aumentar la cantidad mínima de flujo permitida.

Configuración de los controles de Agua

Los controles de Agua funcionan con las capas de acuarela. Cuando se aplica un trazo con un estilo Acuarela, se crea automáticamente una capa de acuarela. Es posible editar esta capa en la paleta Capas.

Dilución

El control Dilución determina la dilución y la extensión de la tinta. Al aumentar el valor de Dilución, el trazo resultante se extiende por un área mayor, eliminando el aspecto producido por los pelos de pincel.

El regulador Dilución controla la dilución y la extensión de la tinta. Superior = 0, inferior = 40.

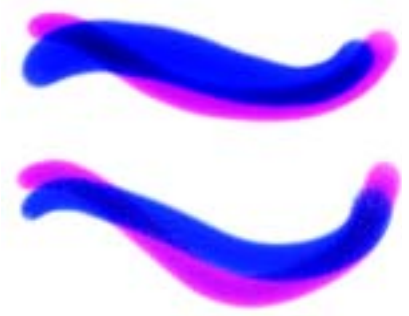
Para establecer la dilución

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Agua.
2. Desplace el regulador Dilución hacia la izquierda para crear un trazo de pincel más uniforme. Desplácelo hacia la derecha para

que el flujo de agua se dirija en la dirección del viento.

Absorción

El control Absorción determina la cantidad de tinta seca que se toma durante la difusión. Un valor bajo significa que no hay mezcla ni dilución de tintas. Un valor más alto provoca más dilución.



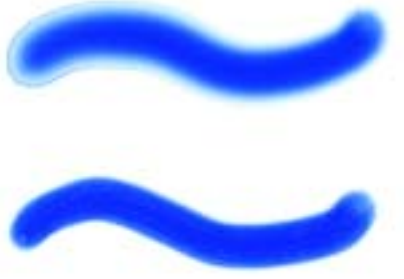
El regulador Absorción controla la cantidad de tinta que se toma durante la difusión. Superior = 0%, inferior = 100%.

Para establecer la absorción de tinta

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Agua.
2. Desplace el regulador Absorción hacia la derecha para aumentar la cantidad de dilución. Desplácelo hacia la izquierda para reducir la cantidad de dilución.

Sequedad

El control Sequedad determina la velocidad con la que se seca el agua durante la difusión. Un valor bajo causará una extensión mayor, mientras que un valor más alto reducirá la cantidad de extensión.



El regulador Sequedad controla la velocidad con la que se seca el agua durante la difusión. Superior = 1%, inferior = 50%.

Para establecer la sequedad

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Agua.
2. Desplace el regulador Sequedad hacia la derecha para reducir la cantidad de extensión. Desplácelo hacia la izquierda para aumentarla.

Límite de evaporación

El control Límite de evaporación determina la cantidad mínima de agua que se puede difundir. Un valor bajo causará una extensión mayor, mientras que un valor más alto reducirá la cantidad de extensión.

El regulador Límite de evaporación controla la cantidad mínima de agua que se puede difundir. Superior = 1%, inferior = 50%.

Para establecer el límite de evaporación

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Agua.
2. Desplace el regulador Límite de evaporación hacia la derecha para reducir la cantidad de extensión. Desplácelo hacia la izquierda para aumentarla.

Cantidad de difusión

El control Cantidad de difusión determina la cantidad de tinta que se difunde. Una difusión alta crea bordes suaves que se funden en el grano, algo parecido a pintar sobre papel absorbente mojado. Una difusión baja dará la impresión de que pinta sobre papel seco.

Utilice el regulador Difusión para controlar la extensión del trazo. Superior = 0, inferior = 8.

Para establecer la cantidad de difusión

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Agua.
2. Desplace el regulador Cantidad de difusión hacia la derecha para crear bordes suaves que se fundan en el grano. Desplácelo hacia la izquierda para simular una pintura sobre papel seco.

Suavidad de borde

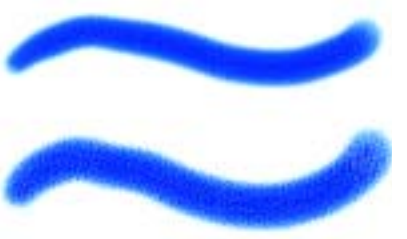
El control Suavidad de borde determina el efecto del grano en la difusión. Un valor bajo produce un borde más suave.

Para establecer el efecto del grano en la difusión

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Agua.
2. Desplace el regulador Suavidad de borde hacia la derecha para crear bordes más rugosos. Desplácelo hacia la izquierda para crear resultados más suaves y continuos.

Absorción de grano

El control Absorción de grano determina la granularidad de la absorción cuando la tinta se seca. Puede reducir los valores de Suavidad de borde y Absorción de grano para reducir los efectos del grano.



El regulador Absorción de grano controla la granularidad de la absorción cuando la tinta se seca. Superior = 0%, inferior = 100%.

Para establecer la absorción de grano

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Agua.
2. Desplace el regulador Absorción de grano hacia la derecha para crear superficies más rugosas. Desplácelo hacia la izquierda para crear resultados más suaves y continuos.

Precisión

Active la casilla de verificación Precisión para utilizar una ventana de difusión más pequeña. Si se desactiva Precisión, se utiliza una ventana más grande y menos precisa.

Active la casilla de verificación Precisión para utilizar una ventana de difusión más pequeña.

Superior = Precisión activada, inferior = Precisión desactivada.

Para establecer la precisión

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Agua.
2. Haga clic en la casilla de verificación Precisión.

Fuerza del viento

Puede especificar la fuerza que ejerce el viento sobre las partículas difundidas. Establezca el regulador Viento en cero para desactivar la difusión direccional.

El regulador Fuerza del viento controla la cantidad de fuerza ejercida en las partículas que se difunden. Superior = 0%, inferior = 25%.

Para establecer la fuerza del viento

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Agua.
2. Desplace el regulador Fuerza del viento hacia la derecha para aumentar la fuerza del viento. Desplácelo hacia la izquierda para reducir este valor.

Dirección del viento

El control Dirección del viento determina la dirección en la que se difunden las partículas. Este control simula el efecto que produciría la inclinación de una acuarela húmeda para producir el efecto de desplazamiento de la tinta producido por la gravedad.

El control Dirección del viento controla la dirección en la que se difunden las partículas. Superior = 270°, inferior = 180°.

Para establecer la dirección del viento

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Agua.
2. Arrastre el control Dirección hasta el grado que desee.

Configuración de los controles de Tinta líquida

La característica Tinta líquida determina las operaciones con las capas de tinta líquida. Utilice los controles de Tinta líquida para especificar calidades tales como el tipo, la suavidad y el volumen de un trazo de pincel. Podrá ajustar los controles de Tinta líquida si ha seleccionado un estilo de tinta líquida en la barra de selección de estilos.

Tipo de tinta

El control Tinta líquida se divide en dos propiedades básicas: la tinta y el color. El componente Tinta proporciona la forma del trazo de pincel, mientras que el componente Color aplica color a la forma Tinta. Los componentes Tinta y Color se pueden utilizar conjuntamente o se pueden controlar por separado.

Puede seleccionar uno de los siguientes tipos de tinta:

- Tinta y color: aplica el color seleccionado actualmente a la forma Tinta.
- Sólo tinta: aplica sólo el componente Tinta.
- Sólo color: aplica sólo el componente Color.
- Suavizar (tinta y color): aplica el Color a una forma Tinta, haciendo que las tintas y los colores se mezclen entre sí.
- Suavizar (sólo tinta): aplica sólo el componente Tinta.
- Suavizar (sólo color): aplica sólo el componente Color.
- Reservado: repele la tinta.
- Borrar: borra la tinta y el color.
- Tinta y color (presuavizados): se aplican junto con los efectos de profundidad de superficie.

Para elegir un tipo de tinta

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tinta líquida.
2. Elija un tipo de tinta líquida en el menú emergente Tipo de tinta.

Suavizado

El regulador Suavizado controla el “enfoque” de los trazos de pincel. Un valor bajo produce trazos de pincel más gruesos. Un valor más alto produce trazos de pincel más suaves.

El regulador Suavizado controla el "enfoque" de los trazos de pincel. Superior = 0%, inferior = 100%.

Para establecer el suavizado

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tinta líquida.
2. Ajuste el regulador Suavizado.

   Un valor bajo produce trazos de pincel gruesos. Un valor más alto hace que los trazos de pincel se mezclen entre sí y aparezcan más suaves.

Volumen

El regulador Volumen controla la altura del trazo del pincel o la cantidad de medio que se aplica a la imagen. Un valor alto produce trazos más gruesos.

Se utiliza para controlar la cantidad de aerosol de Tinta líquida cuando esta característica de pincel se relaciona con Tintero. Los ajustes de la rueda en un lápiz gráfico de aerógrafo (especialmente el Intuos) actúan como un control de aguja de un aerógrafo real.

Puede utilizar los controles de Relieve del área Impasto del Diseñador de trazo para dar altura a los trazos de pincel de tinta líquida. Si desea obtener más información sobre los controles de Relieve, consulte "Configuración de los controles de Impasto" en la página 195.

El regulador Volumen controla la altura del trazo de pincel. Superior = 100%, inferior = 500%.

Para establecer el volumen de tinta

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tinta líquida.
2. Ajuste el regulador de Volumen.

   Un valor alto produce trazos más gruesos.

Volumen mínimo

El regulador Volumen mínimo controla la variación máxima del volumen. Un valor del 100%, por ejemplo, significa que no hay variación en el volumen durante el trazo de pincel.

El regulador Volumen mínimo controla la variación máxima del volumen. Superior = 100%, inferior = 0%.

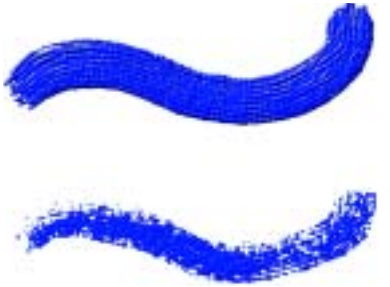
Para establecer la variación máxima del volumen

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tinta líquida.
2. Ajuste el regulador Volumen mínimo.

   Si desea asociar el volumen con la presión del lápiz gráfico, elija Presión en el menú emergente Expresión.

Volumen aleatorio

El regulador Volumen aleatorio controla la aleatoriedad del volumen en el trazo de pincel. Un valor de cero producirá un trazo de pincel perfectamente suave.



El regulador Volumen aleatorio controla la aleatoriedad del volumen en el trazo de pincel. Superior = 0%, inferior = 100%.

Para establecer el volumen aleatorio

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tinta líquida.
2. Ajuste el regulador Volumen aleatorio.

   Un valor bajo produce trazos de pincel más suaves.

Tamaño aleatorio

El regulador Tamaño aleatorio controla la aleatoriedad del tamaño de un trazo de pincel. Un valor de cero producirá un trazo de pincel perfectamente suave.

El regulador Tamaño aleatorio controla la aleatoriedad del tamaño de un trazo de pincel. Superior = 0%, inferior = 100%.

Para establecer el tamaño aleatorio

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tinta líquida.
2. Ajuste el regulador Tamaño aleatorio.

   Un valor bajo produce trazos de pincel más suaves.

Fracción de pelo

El regulador Fracción de pelo controla el grosor de los pelos. Un valor alto hace que los pelos se agrupen y produzcan un trazo de pincel más suave. Un valor más bajo hace que los trazos de pincel individuales sean visibles.

El regulador Fracción de pelo controla el grosor de los pelos. Superior = 3%, inferior = 20%.

Para establecer la fracción de pelo

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tinta líquida.
2. Ajuste el regulador Fracción de pelo.

   Un valor alto produce trazos de pincel más suaves.

Volumen de pelo aleatorio

El regulador Volumen de pelo aleatorio controla la variación de la longitud de los pelos. Un valor de cero supone que todos los pelos tienen la misma longitud.

El regulador Volumen de pelo aleatorio controla la variación de la longitud de los pelos. Superior = 0%, inferior = 75%.

Para establecer el volumen de pelo aleatorio

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tinta líquida.
2. Ajuste el regulador Volumen de pelo aleatorio.

Tamaño de pelo aleatorio

El regulador Tamaño de pelo aleatorio controla la variación del grosor de los pelos. Un valor de cero supone que todos los pelos tienen el mismo grosor.

El regulador Tamaño de pelo aleatorio controla la variación del grosor de los pelos. Superior = 0%, inferior = 100%.

Para establecer el tamaño de pelo aleatorio

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tinta líquida.
2. Ajuste el regulador Tamaño de pelo aleatorio.

Configuración de los controles de Acuarela digital

Los controles de Acuarela digital permiten crear efectos similares a los producidos por los estilos de acuarela sin necesidad de crear una capa independiente.

Difusión

El regulador Difusión se utiliza para crear trazos de pincel con bordes suaves y fundidos.

Si desea obtener más información sobre la difusión, consulte “Difusión de la acuarela digital” en la página 142.

Borde húmedo

El regulador Borde húmedo controla la cantidad de charcos de agua y pintura en los bordes de los trazos de pincel de la acuarela digital.

Si desea obtener más información sobre el borde húmedo, consulte “Borde húmedo” en la página 143.

Administración de estilos

Almacenamiento de variantes de estilo

Una vez que haya personalizado una variante para que actúe exactamente del modo que usted quiera, puede utilizarla inmediatamente. De hecho, a menudo deberá ajustar los estilos mientras pinta. Los cambios realizados en las variantes de estilo se guardan hasta que se selecciona la opción Restaurar predeterminada.

Si desea mantener la versión personalizada de una variante de estilo, Corel Painter permite guardarla como una variante nueva o un Aspecto.

La configuración de las variantes se incluye cuando se guarda un Aspecto, pero los aspectos también incluyen información sobre textura de papel, patrón, degradado y boquilla. Si desea obtener más información sobre cómo guardar el aspecto combinado de una variante, consulte “Almacenamiento de un aspecto de estilo” en la página 209.

Resulta más fácil encontrar una variante cuando la lista de variantes es corta. Puede administrar el número de variantes en una categoría de estilo creando nuevas categorías y, a continuación, guardando las variantes que ha creado allí.

Para guardar la configuración actual como una variante personalizada

1. Realice una de las siguientes operaciones:
   - En la paleta Seguidor del Diseñador de estilos o en Corel Painter, elija la variante que desee guardar, haga clic en la flecha del menú de la paleta Seguidor y elija Guardar variante.
   - En Corel Painter, haga clic en la flecha del menú del selector en la barra de selección de estilos y elija Guardar variante.
   - En el Diseñador de estilos, elija el menú **Variante > Guardar**.
2. En el cuadro de diálogo Guardar variante, escriba un nombre para la nueva variante.
3. Active la casilla de verificación Guardar colores actuales si desea guardar el color principal y secundario actuales con la variante.

   Si una variante utiliza la opción Clonar color, no es necesario

activar la opción Guardar colores actuales.

La nueva variante aparecerá en el menú Variante, en la categoría de estilo actual. Se crea un nuevo archivo XML en la carpeta de categorías de estilo.

Para restaurar los valores predeterminados de la variante actual

1. Elija la variante en la barra de selección de estilos.
2. Haga clic en la flecha del menú del selector y elija la opción Restablecer predeterminada.

   Elija Restablecer predeterminados para restaurar la configuración de todos los valores de las variantes de estilo que haya ajustado.

Para suprimir una variante

1. Elija la variante en la barra de selección de estilos.
2. Haga clic en la flecha del menú del selector y elija la opción Suprimir variante.
3. Haga clic en Sí para suprimir la variante.

   El archivo XML relacionado con la variante se suprime de la carpeta de categorías de estilo.

Copia de variantes entre categorías de estilo

Si crea una variante y, a continuación, desea guardarla en una categoría de estilo diferente, puede copiarla en la nueva categoría de estilo. Tras copiarla, puede suprimir la variante original.

Para copiar una variante en una categoría de estilo diferente

1. Elija la variante que desea copiar de la barra de selección de estilos.
2. Haga clic en la flecha del menú del selector y elija la opción Copiar variante.
3. En el cuadro de diálogo Copiar variante, elija la categoría de estilo de destino en el menú emergente.

   La variante de estilo se copia en la categoría seleccionada. Recuerde que debe suprimir la variante original.

Sugerencia

- *También puede copiar variantes de estilo en la raíz de la carpeta de categorías copiando los archivos XML en la categoría deseada. Este proceso es mucho más rápido cuando se copian varios archivos.*

Captura de pinceladas

Puede crear sus propias formas de pincelada. Cualquier forma es posible.

Cuando haya creado la forma que desea, selecciónela y captúrela.

Para crear una forma de pincelada

1. Dibuje la forma de la pincelada en negro sobre un fondo blanco.

   Utilice sombreados grises para definir las áreas de la pincelada que desea que sean parcialmente transparentes.

Para seguir la dirección del trazo, una pincelada capturada establecida debe estar orientada hacia la derecha.

2 Elija la herramienta Selección rectangular de la caja de herramientas .

3 Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre por toda la forma de la pincelada para crear una selección cuadrada.

Corel Painter utiliza el área seleccionada para asignar el tamaño del pincel. Una vez que se haya creado el estilo, se utilizará esa área para calcular cada pincelada.

Cuando el área original deba escalarse al tamaño de la pincelada, las muestras pueden aparecer no alisadas. Cuanto mayor sea la escala, menos alisado será el aspecto. Para evitar que las formas sean poco alisadas, cree una forma con bordes suaves (escala de grises) y dibújela con un tamaño parecido al que vaya a utilizar.

4 En la barra de selección de estilos, elija la categoría de estilo en la que desea guardar la variante para la forma de la pincelada capturada.

5 Haga clic en la flecha del menú del selector y elija Capturar pincelada.

6 En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en Tamaño para ver la pincelada capturada.

7 Si es necesario, cambie la configuración de Tamaño, Forma y Ángulo.

8 Dibuje con el pincel en el lienzo.

Si está satisfecho con los resultados que ha capturado, puede guardar el estilo como una nueva variante. Si desea obtener información sobre cómo guardar las personalizaciones de estilo para un uso posterior, consulte “Almacenamiento de variantes de estilo” en la página 206.

Puede pintar con un estilo capturado, tal y como haría con otros estilos.

Creación de una categoría de estilo nueva

Los estilos que aparecen como iconos en la barra de selección de estilos son, en realidad, categorías para colecciones de variantes similares. Puede añadir sus propias categorías de estilos a la barra de selección de estilos.

Asimismo, puede crear una categoría de estilo si ha personalizado un medio y desea mantener sus herramientas organizadas.

Para crear una nueva categoría de estilo

1. Dibuje una imagen pequeña para utilizarla como icono del nuevo estilo.

   Aparecerá en la barra de selección de estilos, al igual que los iconos de categorías de estilos predeterminados.
2. Elija la herramienta Selección rectangular de la caja de herramientas.
3. Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre por la imagen para crear una selección cuadrada.
4. Realice una de las siguientes operaciones:
   - En la barra de selección de estilos, haga clic en la flecha del menú del selector y elija Capturar categoría de estilo.
   - En el Diseñador de estilos, elija el menú **Pincel > Capturar categoría de estilo**.
5. En el cuadro de diálogo Capturar categoría de estilo, escriba un nombre.

   El estilo nuevo y su icono aparecerán en la barra de selección de estilos.

Almacenamiento de un aspecto de estilo

Un Aspecto es una variante a la que se ha asignado una textura de papel, un patrón, un degradado o una boquilla. Una variante sola no conoce la textura subyacente u otros elementos. El Aspecto, por otra parte, asocia datos adicionales con una variante particular y los guarda como un Aspecto completo. Independientemente de las bibliotecas actuales del documento, cuando se selecciona un Aspecto, se utilizan los elementos que forman parte de ese Aspecto. Si las bibliotecas determinadas no están disponibles, Corel Painter le solicitará que las localice.

Puede guardar un Aspecto para utilizarlo más adelante. Un Aspecto guardado mantiene la configuración de la variante junto con la del papel, el patrón, el degradado o la boquilla.

Para guardar un aspecto de estilo

1. En la caja de herramientas, haga clic en la flecha del menú Selector de aspectos y elija Nuevo aspecto.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo aspecto, escriba un nombre para el aspecto.

   El icono del aspecto que ha creado se guarda en el Selector de aspectos de la caja de herramientas. Es una forma práctica de recordar visualmente las características del aspecto.

Los aspectos guardados aparecen en el Selector de aspectos de la caja de herramientas.

En el caso del estilo Manguera, el aspecto puede tener adjunto un archivo de boquillas concreto. Si desea obtener más información sobre las

operaciones con las mangueras de imágenes y los archivos de boquillas, consulte “Uso de la manguera de imágenes” en la página 375.

Para utilizar un aspecto guardado

- En la caja de herramientas, elija un aspecto en el Selector de aspectos.

  Corel Painter carga la variante y los materiales adecuados para el Aspecto guardado.

Uso de las bibliotecas de estilos y aspectos

Corel Painter incluye varias bibliotecas de estilos. También es posible crear nuevas bibliotecas para estilos y aspectos, y añadirles los estilos personalizados. Cree todas las bibliotecas que necesite.

Las opciones de biblioteca son idénticas para todos los tipos de recursos (papeles, estilos, aspectos, patrones, degradados, tejidos, guiones, capas y portafolios de selecciones). Si desea obtener más información sobre las opciones de biblioteca, consulte “Bibliotecas y gestores” en la página 26.

Es recomendable limitar el número de herramientas de una biblioteca. De esta forma, es más sencillo encontrar una herramienta determinada, y Corel Painter puede administrar la memoria con más facilidad.

Corel Painter carga estilos en la memoria al iniciarse, por lo que, si añade variantes a la biblioteca de estilos predeterminada, el programa necesitará más memoria RAM. Organice estilos nuevos en bibliotecas secundarias para conseguir una mayor eficacia. Cuando desee un conjunto de estilos diferente, cambie de biblioteca.

11 Clonación y trazado

La clonación es una característica que permite crear obras artísticas rápida y fácilmente. La clonación consiste en tomar una imagen de un área o documento (origen) y recrearla en otra área o documento (destino).

La clonación es un proceso de dos pasos: primero se debe configurar el origen de clon y, a continuación, trabajar en el área de destino. El origen y el destino pueden encontrarse en documentos diferentes o en diferentes áreas de un mismo documento.

Clonación de imágenes

Las variantes de estilo del método Clon son la manera más común de desarrollar imágenes en el destino del clon. Estas variantes recrean la imagen origen y al mismo tiempo la "filtran" eficazmente reproduciendo un "estilo artístico", como por ejemplo el pastel o la acuarela.

La clonación permite "filtrar" la imagen origen para crear representaciones de medios naturales.

La clonación avanzada multipunto permite transformar (girar, escalar, inclinar, aplicar perspectivas) imágenes al clonarlas. Corel Painter ofrece otras maneras interesantes de aprovechar las relaciones origen/destino, como por ejemplo el método de "caja de luz" para imágenes de Corel Painter denominado Papel de calco.

La clonación puede ser simple o compleja; por esta razón, este capítulo se inicia con una descripción de los

conocimientos básicos para, posteriormente, ir avanzando hacia técnicas de clonación más complejas.

Clonación de un documento

Una de las aplicaciones de la característica de clonación de Corel Painter consiste en clonar un documento completo, mediante la creación de una relación origen/destino entre los dos documentos.

Crear un clon de un archivo es más que realizar una copia. Se mantiene una correspondencia píxel por píxel con el documento origen. Por esta razón, debe mantener el original abierto mientras trabaja en el clon.

A continuación, se exponen algunas de las maneras en que puede utilizar las relaciones entre el origen y el destino:

- Trazar la imagen origen mediante la opción Papel de calco (como si utilizara una "caja de luz"). Si desea obtener más información, consulte "Uso de la opción Papel de calco" en la página 212.
- Pintar una imagen origen en el área de destino mediante los estilos de clonación. Si desea obtener más información sobre cómo pintar con los estilos de clonación, consulte "Cómo pintar en el clon" en la página 214.
- Cargar un estilo con color del origen de clon. Si desea obtener más información, consulte "Clonación de colores" en la página 89.
- Crear un mosaico o teselado con la imagen origen. Consulte "Mosaicos" en la página 393.
- Añadir efectos tridimensionales tras configurar una relación origen/destino.
- Controlar las características del estilo para pintar mediante la configuración de la variante de la imagen origen.
- Desarrollar una selección o canal. Consulte "Uso de selecciones" en la página 229 y "Uso de canales Alpha" en la página 247.

Para clonar un documento

1. Abra un archivo de imagen.

   Éste será el origen de clon. Un documento origen de clon contiene imágenes bien definidas.
2. Elija el menú **Archivo** > **Clonar**.

   Corel Painter crea un duplicado del documento original. Éste es el clon. Aparece en su propia ventana de documento, donde las palabras "Clon de" preceden al nombre del documento original en la barra de título.

Nota

- *Si la imagen origen contiene capas, la clonación crea una copia totalmente compuesta. Puede aprovechar esta característica para arrastrar automáticamente todas las capas o comprimirlas en una imagen para imprimirla con mayor rapidez.*

Uso de la opción Papel de calco

Puede utilizar la clonación para calcar la imagen origen mediante la opción Papel de calco, la "caja de luz" en pantalla en Corel Painter. Cuando se

utiliza la opción Papel de calco, se puede ver una versión fundida del origen de clon, como si se estuviera proyectando desde una caja de luz, bajo papel de calco real.

Cuando traza, los trazos de pincel aparecen con un 50% de opacidad. Una vez realizado el trazo y con la opción Papel de calco desactivada, la imagen origen atenuada desaparece y los trazos de pincel vuelven a mostrar el 100% de opacidad.

Nota

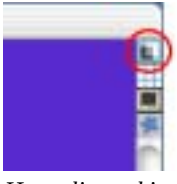
- *Para utilizar el Papel de calco, los documentos origen y clon deben tener el mismo tamaño.*

Para trazar una imagen

1. Elija el menú **Archivo > Clonar** para crear un clon del documento original que desea calcar.
2. Una vez seleccionado el clon, elija el menú **Selección > Seleccionar todo**.
3. Presione la tecla **Suprimir** (Mac OS) o **Retroceso** (Windows) para borrar todo el lienzo.
4. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en el icono Papel de calco en la barra de desplazamiento vertical.
   - Elija el menú **Lienzo > Papel de calco**.
   - Presione las teclas **Comando + T** (Mac OS) o **Ctrl + T** (Windows).

   Se puede ver la imagen origen al 50% a través del papel de calco.
5. Trace la imagen con una variante de estilo de Corel Painter.

   Los trazos de pincel aparecen con el 50% de opacidad al activar la opción Papel de calco.



Haga clic en el icono Papel de calco para activar o desactivar dicha opción.

Utilice la característica Papel de calco para ver el origen de clon que desea trazar.

Para desactivar la opción Papel de calco

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - Haga clic de nuevo en el icono Papel de calco.
  - Elija el menú **Lienzo > Papel de calco.**
  - Presione las teclas **Comando + T** (Mac OS) o **Ctrl + T** (Windows).

La imagen origen atenuada desaparece y se vuelven a mostrar los trazos de pincel al 100% de opacidad.

Si desactiva la opción Papel de calco, queda visible su trabajo.

Para reanudar el calco

- Para reanudar el calco, vuelva a activar Papel de calco.

  La imagen origen atenuada reaparece y puede continuar con el trazado.

Cambio de Origen de clon

Corel Painter permite configurar cualquier documento como origen de clon para conseguir una mayor flexibilidad al configurar las relaciones de clonación. Puede utilizar esta opción para restablecer la relación origen/destino entre dos archivos, así como para elegir imágenes origen especiales con el fin de controlar un efecto de imagen.

Para configurar un documento abierto como origen de clon

- Elija el menú **Archivo > Origen de clon** y seleccione uno de los documentos abiertos como origen.

Nota

- *Si no tiene claro cuál es el documento origen, elija el menú Archivo > Origen de clon. El archivo con una marca junto al nombre es el origen de clon.*

Para convertir un archivo abierto en el origen de clon del siguiente archivo que abra

1. Mantenga presionada la tecla **Comando** (Mac OS) o **Ctrl** (Windows).
2. Elija el menú **Archivo > Clonar**.
3. En el cuadro de diálogo Abrir, elija el archivo que desea utilizar como origen de clon.

Cómo pintar en el clon

Pintar con el estilo de clonación es muy parecido a pintar con cualquier herramienta de Corel Painter, a excepción de que las variantes de esta opción toman la información de color de un origen de clon, en lugar de la paleta Colores.

Algunas de las variantes del estilo de clonación reproducen directamente las imágenes origen. Otras lo hacen con una opacidad baja y bordes suaves, o bien utilizan el grano del papel o pinceladas especiales para obtener efectos también especiales.

Al pintar con el estilo de clonación, éste toma el color del origen de clon, pero al mismo tiempo permite controlar el tamaño y la dirección de los trazos del pincel. Es una forma interesante de obtener representaciones de medios naturales del material fotográfico de origen.

Óleo es sólo un ejemplo de este tipo de variantes de estilo.

Con el Diseñador de estilos se pueden crear nuevos estilos de clonación o refinar las variantes existentes de este estilo. Si desea obtener más información sobre cómo personalizar los estilos, consulte “Personalización de los estilos” en la página 159.

Los estilos de Corel Painter con métodos de acumulación, como por ejemplo lápices y rotuladores, tienden a oscurecerse. Si realiza una clonación con uno de estos estilos en un área oscura de la imagen, no conseguirá los resultados deseados. Utilice el cuadro de texto o el regulador Opacidad para controlar la rapidez con que estos estilos se oscurecen. También puede utilizar tiza o cualquiera de las herramientas que cubren colores subyacentes.

Para pintar con estilos de clonación

1. Cree un clon del documento que desea pintar.
2. Una vez seleccionado el clon, elija el menú **Selección > Seleccionar todo**.
3. Presione la tecla **Suprimir** (Mac OS) o **Retroceso** (Windows) para borrar todo el lienzo.
4. Elija un estilo de clonación en la barra de selección de estilos.

   En la barra de propiedades, ajuste el tamaño, la opacidad y la penetración del grano.
5. Pinte en la imagen.

Notas:

- *Si no configura ningún origen de clon, el estilo de clonación pinta con imágenes del patrón actual.*
- *Para aumentar la precisión del color, active la opción Carga de pincel. Si desea obtener más información, consulte “Carga de pincel” en la página 223.*

Sugerencia

- *Algunos autores utilizan el menú Edición > Fundir una vez borrado el lienzo para recuperar parte de las imágenes.*

Uso de la opción Clonar automáticamente

Puede tardar mucho en pintar un área con el estilo de clonación si resulta demasiado grande. Para ahorrar tiempo, puede hacer que Corel Painter realice trazos de pincel con la característica Clonar automáticamente.

Si utiliza la opción Clonar automáticamente con la herramienta Rotulador, o con aquéllas que

convierten los trazos en negro a medida que éstos se repiten, las áreas se oscurecen con rapidez. Puede reducir la acumulación de color y seguir utilizando la opción Clonar automáticamente mediante la reducción del valor Opacidad en la barra de propiedades. También se pueden cambiar los valores de color en el origen de clon.

Otra forma de realizar una clonación automática consiste en grabar y reproducir los trazos de pincel por separado. Consulte “Grabación y reproducción de trazos” en la página 132.

La característica Clonar automáticamente es especialmente útil con las variantes Lluvia intensa y Seurat del estilo Artistas.

Para rellenar automáticamente el área clonada

1. Seleccione la variante de estilo que desee clonar.

   Realice una selección si desea que sólo parte de la imagen se vea afectada. Si no activa ninguna selección, el efecto se aplica a todo el lienzo.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en el botón Clonar color de la paleta Colores.
   - Haga clic en la flecha del menú de la paleta Colores y elija Usar color de clon.
3. Elija el menú **Efectos > Esotérico > Clonar automáticamente**.

   Corel Painter aplica automáticamente pinceladas de pintura al área seleccionada utilizando las imágenes origen como medios.
4. Haga clic en cualquier parte de la imagen para detener la clonación automática, una vez que cuente con el número adecuado de imágenes para completar el diseño.

Notas:

- *Si aplica la opción Clonar automáticamente a un área grande, la pintura de relleno quedará muy diseminada. Cuando detiene la opción Clonar automáticamente, ésta lo hace en ese punto concreto y no continúa rellenando el área seleccionada. Para rellenar un área completamente, debe dejar que la opción Clonar automáticamente termine de aplicarse.*
- *Si desea obtener más información sobre las selecciones, consulte “Uso de selecciones” en la página 229.*

Sugerencia

- *Si utiliza una variante con la opción Clonar automáticamente, haga clic en Clonar color en la paleta Colores para que tome el color del documento origen. Para conseguir una mayor variedad de colores en las pinceladas que aplica Corel Painter, configure cada uno de los reguladores $\pm H$, $\pm S$ y $\pm V$ en el 15% en la paleta Variabilidad de color.*

Uso de la opción Van Gogh automáticamente

Puede hacer que Corel Painter realice trazos direccionales para conseguir representaciones de imágenes clonadas que imiten el estilo de Van Gogh.

Si desea obtener más información sobre el uso del efecto Van Gogh automáticamente, consulte “Efecto Van Gogh automáticamente” en la página 338.

La variante Van Gogh automáticamente es un efecto que crea trazos direccionales a partir de un origen de clon.

Clonación punto a punto

La clonación punto a punto permite clonar dentro de un mismo documento o diferentes áreas de diferentes documentos. Este tipo de clonación se conoce también como clonación descentrada.

Para aplicar efectos de clonación punto a punto, debe configurar los puntos de referencia de origen y de destino. Los puntos de referencia de origen especifican el área del documento origen que desea clonar. Los puntos de referencia de destino indican el área en la que desea que aparezca la imagen clonada.

Para indicar el área del documento origen que desea clonar, puede activar el cursor en forma de cruz.

Para realizar una clonación punto a punto dentro de un documento

1. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Elija un estilo de clonación en la barra de selección de estilos.
   - Haga clic en la opción Clonar color de la paleta Colores.
   - Haga clic en la flecha del menú de la paleta Colores y elija Usar color de clon.
2. Elija el menú **Archivo > Origen de clon** y elija la imagen que desea utilizar como referencia.

   Si no se configura ninguna imagen como origen de clon, el estilo utilizará como referencia el patrón actual.
3. Presione la tecla **Opción** (Mac OS) o **Alt** (Windows).

   Aparece un cursor en forma de cruz.
4. Haga clic en el interior de la imagen origen para configurar el punto de referencia de origen.

   Aparece un marcador verde en la imagen que indica el punto de referencia de la imagen origen.
5. Comience a dibujar en el área de destino.

Nota

- *Para configurar el área de destino antes de pintar, haga clic mientras presiona las teclas Opción + Mayús (Mac OS) o Alt + Mayús (Windows). Un marcador rojo indica el área de destino.*

Clonación dentro de un documento donde se muestra el marcador de destino.

Para realizar una clonación punto a punto entre documentos

1 Realice una de las siguientes operaciones:

- Elija un estilo de clonación en la barra de selección de estilos.
- Haga clic en la opción Clonar color de la paleta Colores.
- Haga clic en la flecha del menú de la paleta Colores y elija Usar color de clon.

2 Elija el menú **Archivo > Origen de clon** y elija la imagen que desea utilizar como referencia.

Si no se configura ninguna imagen como origen de clon, el estilo utilizará como referencia el patrón actual.

3 Mantenga presionada la tecla **Opción** (Mac OS) o **Alt** (Windows) y haga clic en el interior del documento origen para configurar el punto de referencia del área de origen.

Aparece un marcador verde en la imagen que indica el punto de referencia de la imagen origen.

4 Seleccione el documento de destino.

5 Mantenga presionadas las teclas **Opción + Mayús** (Mac OS) o **Alt + Mayús** (Windows) y haga clic en el interior del documento origen para configurar el punto de referencia del área de destino.

Aparece un marcador rojo en la imagen que indica el punto de referencia de la imagen de destino.

6 Comience a pintar en el punto a partir del cual desee aplicar la imagen origen.

Para cambiar a un cursor con forma de cruz

1 Elija el menú **Edición > Preferencias > General**.

2 En el cuadro de diálogo Preferencias, active la opción Indicar origen de clon con una cruz al clonar.

Las cruces indican las áreas de la imagen original que se clonan al pintar.

Clonación multipunto

La categoría de estilo de clonación cuenta con variantes que utilizan la clonación multipunto para aplicar una transformación a la imagen origen al mismo tiempo que se clona dicha imagen. Para sacar el máximo rendimiento de los increíbles efectos de clonación que se pueden conseguir gracias a estas variantes, se debe configurar una gran cantidad de

puntos de referencia origen y de destino para realizar una clonación multipunto.

Selección de un tipo de clonación

Corel Painter permite configurar diferentes tipos de relación entre el origen de clon y el destino. Éstos se caracterizan por el número de puntos de referencia utilizados.

Se pueden realizar distintas transformaciones en función del número de puntos de referencia utilizado. Todos estos tipos de clonación funcionan con estilos clonar y estilos que utilizan la opción Clonar color o un origen de clon, como por ejemplo el Relleno.

Antes de utilizar un estilo de clonación multipunto, se deben configurar puntos de referencia de origen y de destino.

El número de puntos de referencia origen y de destino necesarios para cada tipo de clon aparece entre paréntesis.

Los tipos de clon son:

- Normal (0): el punto de referencia se encuentra entre la parte superior y las esquinas de la izquierda de los documentos y patrones de origen y de destino. Esto significa que los píxeles del documento de destino se corresponden directamente con los píxeles del documento origen. No se ha producido ninguna transformación. Este tipo de clonación es la fundamental entre documentos y no se produce ninguna transformación. Si desea obtener más información sobre la clonación básica, consulte “Clonación de un documento” en la página 212.
- Descentrado (1): el estilo descentra la imagen del origen. Las áreas de origen y de destino pueden ser lugares distintos en el mismo documento o en diferentes documentos. La clonación descentrada es la clonación básica punto a punto y resulta muy útil para retocar fotografías. Si desea obtener más información sobre la clonación punto a punto, consulte “Clonación punto a punto” en la página 217.
- Girar y escalar (2): el estilo gira y escala la imagen origen.

Clonación con Girar y escalar. Fíjese en que los puntos de referencia de origen y de destino están numerados y unidos por una línea.

- Escalar (2): el estilo escala la imagen origen. La distancia entre dos puntos de destino, en relación con la distancia entre dos puntos origen, determina la transformación de escala.

Clonación con Escalar.

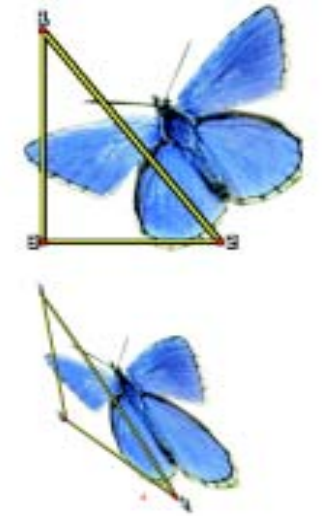
- Girar (2): el estilo gira la imagen origen. La línea entre dos puntos de destino, en relación con la línea entre dos puntos origen, determina la transformación del giro.

Clonación con Girar.

- Girar y reflejar (2): el estilo gira y refleja (invierte) la imagen origen.

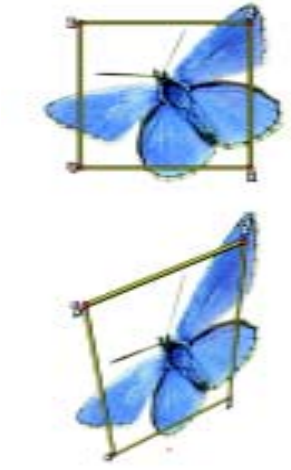
Clonación con Girar y reflejar.

- Girar, escalar y abultar (3): el estilo gira, escala y abulta (inclina) la imagen origen. La posición relativa de los tres puntos de referencia de origen y de destino determina el efecto de la transformación.



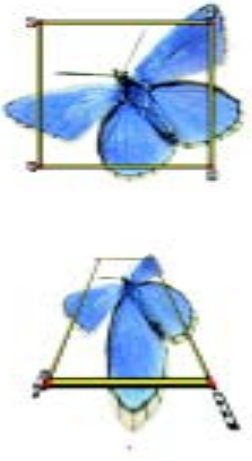
Clonación con Girar, escalar y abultar.

- Bilineal (4): el estilo aplica urdimbre a la imagen origen. Las posiciones relativas de los cuatro puntos de origen y de destino describen la transformación bilineal.



Clonación con Bilineal.

- Perspectiva (4): el estilo aplica perspectiva a la imagen origen. La posición relativa de los cuatro puntos de origen y de destino describen la transformación de perspectiva.



Clonación con Perspectiva.

Para configurar un tipo de clon

1. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Elija un estilo de clonación en la barra de selección de estilos.
   - Haga clic en la opción Clonar color de la paleta Colores.
   - Haga clic en la flecha del menú de la paleta Colores y elija Usar color de clon.
2. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, elija Clonar.
3. Elija un tipo de clon de la lista Tipo de clon.

Configuración de los puntos de referencia

Para poder pintar con el estilo de clonación multipunto, debe configurar el número correcto de puntos de referencia de origen y destino. Los puntos origen se pueden encontrar en un documento y los de destino en otro, o bien ambos grupos en el mismo documento.

Una vez configurados, puede empezar a pintar con el estilo de clonación multipunto.

En algunas ocasiones no es necesario establecer puntos de origen. Al clonar archivos y patrones de origen, Corel Painter establece los puntos de origen en cada una de las esquinas del documento. Estos puntos son muy útiles para la clonación en perspectiva de Mosaico a 4 puntos. Si no desea utilizar los puntos de origen

predeterminados, desplácelos o establezca los suyos propios. Si desea obtener más información, consulte “Relleno con la clonación transformada” en la página 227.

Para configurar puntos de referencia de origen

1. En la barra de selección de estilos, haga clic en la flecha del selector de variante y elija una variante de estilo de clonación multipunto.

   Estas variantes vienen determinadas por el número de puntos de referencia de origen y destino asociados a cada uno de los tipos de clon que aparecen junto al nombre de la variante. Por ejemplo, la variante Escala 2P necesita dos puntos de referencia.
2. Mantenga presionada la tecla **Opción** (Mac OS) o **Alt** (Windows) y haga clic en el área de origen de cada punto de referencia necesario.
3. Los puntos aparecen en la imagen origen a medida que hace clic, junto con los números identificadores.

Nota

- *Para utilizar otras variantes de estilo de clonación, seleccione una variante nueva y configure un tipo de clon. Si desea obtener más información, consulte “Selección de un tipo de clonación” en la página 219.*

Sugerencia

- *Para cambiar la posición de los puntos de referencia, mantenga presionadas las teclas Opción (Mac OS) o Alt (Windows) y arrastre los puntos a su nueva posición.*

Para configurar puntos de referencia de destino

1. Seleccione el documento de destino.
2. En la barra de selección de estilos, haga clic en la flecha del selector de variante y elija una variante de estilo de clonación multipunto.
3. Mantenga presionadas las teclas **Opción + Mayús** (Mac OS) o **Alt + Mayús** (Windows) y haga clic en el área de destino de cada punto de referencia necesario.

Configuración de puntos de referencia de destino para la clonación con Girar y escalar.

Ejemplo de puntos de referencia origen y de destino para la clonación con Girar, escalar y abultar.

Ejemplo de puntos de referencia origen y de destino para la clonación con Perspectiva.

Para desplazar puntos de origen de un patrón

- En la paleta Patrones, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Ver patrón.

  Los puntos de origen se desplazarán a la nueva ventana "Ver patrón". Si desea obtener más información sobre cómo ver patrones, consulte "Edición de un mosaico de patrón" en la página 76.

Sugerencia

- *Para cambiar la posición de los puntos de referencia, mantenga presionadas las teclas Opción (Mac OS) o Alt (Windows) y arrastre los puntos a su nueva posición.*

Conversión de estilos en clonadores

Corel Painter proporciona dos maneras de hacer que otros estilos funcionen como clonadores:

- Utilizar la opción Clonar color
- Cambiar el método Clon

Uso de la opción Clonar color

Puede convertir prácticamente cualquier estilo en otro de clonación con la opción Clonar color. La opción Clonar color hace que el estilo tome el color de la imagen origen, al tiempo que mantiene la naturaleza de su trazo. Esta opción es muy útil para crear mosaicos y teselados basados en la imagen origen.

Para utilizar la opción Clonar color

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar colores** para mostrar la paleta Colores.

   Si la paleta Colores no está abierta, haga clic en la flecha de la paleta.
2. Haga clic en el botón Clonar color .

Nota

- *Deberá volver a seleccionar Clonar color si cambia de estilo mientras está clonando una imagen.*

Carga de pincel

Para aumentar la precisión del color durante la clonación, utilice la opción Carga de pincel. Así, el pincel tomará distintos colores en las diferentes zonas de la pincelada.

Con la opción Carga de pincel desactivada, la opción Clonar color utiliza un único color intermedio del origen para cada pincelada. El resultado es una aproximación al original. Es posible utilizar la opción

Clonar color sin la Carga de pincel activada para crear una imitación artística del origen.

Para activar la opción Carga de pincel

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, elija Tintero.
2. Active la opción Carga de pincel.

Método Clon

Es posible convertir casi todos los estilos en una variante del estilo de clonación. Para ello es necesario configurar el método como Clon en el Diseñador de estilos y elegir la subcategoría del método Clon adecuada para el estilo del medio elegido.

Los métodos de clonación utilizan un conjunto de píxeles del documento original para cada pincelada. Gracias a ello se consigue una copia más real del original que mediante la opción Clonar color. A diferencia de la opción Clonar color, los métodos de clonación conservan la textura de la imagen original en el clon. Los métodos de clonación son muy útiles cuando se desea recrear una parte de la imagen origen con precisión.

A continuación, se ofrece una breve descripción de las subcategorías del método de clonación. Si desea obtener información más concreta sobre estos métodos, consulte “Métodos y subcategorías” en la página 169.

- Recubrimiento fuerte: se consiguen trazos de pincel alisados parcialmente que esconden trazos subyacentes.
- Recubrimiento suave: produce trazos alisados que esconden trazos de otras capas.
- Recubrimiento fuerte granulado: funciona como Recubrimiento fuerte, pero los trazos de pincel interactúan también con el grano del papel.
- Recubrimiento suave granulado: funciona como Recubrimiento suave pero los trazos de pincel interactúan con el grano del papel.
- Goteo: extiende el color como si estuviera mojado, clonando el original con distorsiones basadas en el trazo.

Ajuste de los métodos de clonación

Es posible personalizar y ajustar los métodos de clonación mediante el Diseñador de estilos.

Para ajustar un método de clonación

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, elija Aleatorio.
2. Modifique los reguladores y las opciones para cambiar las características de la variante.
   - Desplace el regulador Movimiento hacia la derecha para determinar la cantidad de aleatoriedad en el trazo de pincel.
   - Elija una expresión del menú emergente Expresión para variar el trazo de pincel.

- Desplace el regulador Dirección para ajustar el valor de ángulo del control Dirección.
- Desplace el regulador Variabilidad hacia la derecha para suavizar los trazos de pincel. Esta opción funciona mejor con pinceles de pelo, para crear un efecto impresionista.
- Desplace el regulador Variabilidad ligeramente hacia la derecha y el regulador Frecuencia hacia la izquierda para proporcionar a las herramientas de dibujo un efecto de “boceto”.
- La opción Origen de clon aleatorio hace que el método de clonación tome piezas del documento origen de manera aleatoria. El pincel toma fragmentos de la imagen origen de forma aleatoria.
- La opción Grano de pincel aleatorio hace que los métodos de clonación tomen la textura del grano del papel actual de manera aleatoria.

Uso de una selección durante la clonación

El control Clon del Diseñador de estilos contiene opciones para poder utilizar la selección activa de la región de origen.

Para utilizar una selección, es necesario un método de clonación. Ésta no funciona con estilos o métodos que utilizan la opción Clonar color de la paleta Colores.

Las opciones de selección de clonación son las siguientes:

- Utilizar selección en origen: genera trazos de pincel con respecto a la selección activa en la región de origen. Cuando pinta en el destino, los trazos se limitan a una región que se corresponde con la selección de origen. La selección se transforma para los tipos de clonación que aplican una transformación.
- Copiar selección en origen: copia la selección activa en la región de origen. Si pinta en el destino, los trazos clonan los píxeles de la selección junto con los píxeles RGB (rojo, verde, azul). Para los tipos de clonación que aplican una transformación, la selección copiada se transforma perfectamente. La opción Copiar selección en origen se utiliza normalmente con la opción Utilizar selección en origen.

Con la opción Utilizar selección en origen activada, el pincel pinta en el área que se corresponde con la selección de origen.

Con la opción Copiar selección en origen activada, el pincel clona la selección junto con el color.

Use la opción Utilizar selección en origen para pintar en el área que se corresponde con la selección de origen.

Utilice Copiar selección en origen para clonar la selección y el color.

Para clonar mediante la selección de origen

1 Configure la selección para la parte de la imagen origen que desea clonar.

La selección debe delinear la región que desea utilizar. Si desea obtener más información sobre la configuración de una selección, consulte “Uso de selecciones” en la página 229.

2 En la caja de herramientas, elija la herramienta Pincel .

3 Elija un estilo de clonación de la barra de selección de estilos.

4 En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, elija Clon.

5 Elija un Tipo de clon en el menú emergente.

6 Active la opción Utilizar selección en origen, Copiar selección en origen o ambas.

7 Configure los puntos de referencia de origen y de destino.

Los puntos de referencia de destino pueden estar en el mismo archivo o en otro diferente.

8 Haga clic en el icono de modo de dibujo de la esquina inferior izquierda del lienzo y elija Dibujar no importa dónde.

Es importante configurar el modo de dibujo en Dibujar no importa dónde. Si intenta clonar mientras está en otro modo de dibujo, los trazos no alcanzarán el lienzo.

9 Pinte en el destino.

Esta imagen utiliza la clonación Girar y escalar con las opciones Utilizar selección en origen y Copiar selección en origen activadas.

Repetición de imágenes origen

El mosaico permite repetir una imagen origen en un área más grande del destino de clonación. La opción Mosaico a 4 puntos está disponible para la clonación Bilineal o Perspectiva.

El cuadrilátero generado por los cuatro puntos del origen de clon definen un mosaico de la imagen. En el destino del clon, el mosaico se distorsiona de acuerdo con las posiciones relativas de los puntos de referencia de origen y de destino, y se repite según las necesidades hasta cubrir el área. Esta característica es especialmente útil para rellenar con un origen de clon. Si desea obtener más información, consulte “Para rellenar con una imagen de clon transformada” en la página 228.

La imagen se repite con la opción Mosaico a 4 puntos.

Relleno con la clonación transformada

En lugar de utilizar la herramienta Pincel para crear imágenes transformadas en el destino, es posible utilizar la herramienta Bote de pintura o la opción Relleno. Es preferible utilizar la opción Relleno si se desea cubrir un área con uniformidad. Esta opción es especialmente útil cuando se utiliza

una clonación Perspectiva con Mosaico a 4 puntos y un patrón perfecto como el origen.

Si está utilizando el mosaico a 4 puntos con un patrón, no es necesario configurar puntos de referencia. Corel Painter los establece automáticamente en las esquinas del patrón, desde la parte superior izquierda (0, 0) y en el sentido de las manecillas del reloj. Esta característica es perfecta para la clonación Bilineal o Perspectiva.

Si desea configurar las referencias de origen de un patrón en puntos distintos de los de las esquinas, puede configurar los puntos de origen en la ventana “Ver patrón”. Si desea obtener más información, consulte “Edición de un mosaico de patrón” en la página 76.

Para rellenar con una imagen de clon transformada

1. En la caja de herramientas, elija la herramienta Pincel .
2. Elija una variante y un estilo de clonación de la barra de selección de estilos.
3. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, elija Clon.
4. Elija la transformación que desee del menú emergente Tipo de clon.
5. Configure los puntos de referencia de origen y de destino.

   Puede crear una selección para limitar el relleno.
6. Realice una de las siguientes operaciones:
   - En la caja de herramientas, elija la herramienta Bote de pintura y haga clic en el área de destino.
   - Elija el menú **Efectos > Relleno** para rellenar con Origen de clon, Degradado, Tejido o Color actual.

Los puntos de destino determinan dónde tiene lugar la transformación.

Gracias a la información de clon transformado, el patrón ladrillo se convierte en una pared muy inclinada.

12 Uso de selecciones

Una selección marca áreas del lienzo para proporcionarles un “tratamiento especial”. Puede proteger un área de los cambios o designar el área que desea cambiar.

Es posible guardar selecciones como canales Alpha. De esta manera podrá guardar selecciones y editarlas con estilos y efectos de imagen. Si desea obtener más información sobre los canales Alpha, consulte “Concepto de canales Alpha” en la página 247.

Es útil y práctico tener una selección y varios canales. Es muy fácil guardar las selecciones y volver a activarlas más tarde. Asimismo, puede crear una selección a partir de varios canales añadiéndolos, sustrayéndolos o formando una intersección.

Operaciones con selecciones

Corel Painter proporciona una serie de herramientas y opciones para crear selecciones en un documento. Cada vez que crea una nueva selección, Corel Painter desactiva la anterior.

Puede utilizar las selecciones de varias maneras:

- Para restringir los trazos de pincel. Es posible proteger el área interior o exterior de la selección.
- Para aislar un área del lienzo y aplicar un efecto de imagen. Corel Painter sólo aplica el efecto a la selección. También es posible establecer diferentes niveles de protección dentro de una selección para crear una intensidad parcial del efecto.
- Para elegir el área del lienzo que desea cortar o copiar.

- Para elegir el área del lienzo que desea mover a o copiar en una nueva capa.
- Para aplicar un trazo de pincel a lo largo del borde de una selección.

Es posible guardar y volver a cargar selecciones. Si guarda una selección, se crea un canal. Si carga una selección, ésta se vuelve a activar en el lienzo, donde controla la pintura y los efectos de imagen.

Corel Painter permite combinar selecciones de formas útiles. Consulte “Combinación de selecciones mediante operaciones booleanas” en la página 239 si desea obtener más información.

Acerca de los tipos de selección

Existen dos tipos de selección:

- Selecciones basadas en trayectos, definidas por un trayecto cerrado. Estas selecciones proporcionan dos niveles de selección: lo que está dentro del trayecto se selecciona y lo que está fuera, no. Puede mover selecciones basadas en trayectos, así como escalarlas y girarlas con la herramienta Ajustador de selección. Las selecciones basadas en trayectos ofrecen otras ventajas que conocerá más adelante.
- Selecciones basadas en píxeles, definidas en el nivel de píxeles. Es posible mover estas selecciones, pero no se puede cambiar el tamaño ni girarlas. No obstante, pueden transformarse en selecciones basadas en trayectos.

  Las selecciones basadas en píxeles proporcionan 256 niveles de protección al lienzo. Cada píxel de la selección establece un nivel de protección para el píxel de color correspondiente en la imagen RGB. Las áreas opacas de la selección proporcionan una protección del 100% e impiden que los trazos de pincel y los efectos marquen el lienzo. Las áreas claras de la selección no proporcionan ninguna protección y permiten que los trazos de pincel y los efectos marquen el lienzo. Los trazos de pincel y los efectos se aplicarán de manera parcial en aquellos lugares en los que la selección sea sombreada o semitransparente. Esto permite pintar y aplicar efectos con varios niveles de intensidad dentro de una selección.

El método que utilice para crear la selección determina el tipo. Las selecciones creadas con las herramientas de selección Lazo, Selección rectangular y Selección ovalada, así como las selecciones convertidas a partir de formas, están basadas en trayectos. Las selecciones creadas con la herramienta Varita mágica o las opciones Seleccionar automáticamente o Selección de color están basadas en píxeles.

Cuando guarda una selección se convierte en un canal basado en píxeles. Si carga un canal en una selección, ésta siempre estará basada en píxeles. Es posible convertir una selección basada en píxeles en otra basada en trayectos. Si desea obtener más información, consulte “Transformación de selecciones” en la página 241.

Selección de un modo de dibujo

El modo de dibujo determina si el interior o el exterior de la selección está protegido cuando pinta en una imagen.

Para seleccionar un modo de dibujo

1. Sitúe el cursor sobre el icono Modo de dibujo de la esquina inferior izquierda de la ventana del documento y mantenga presionado el botón del ratón.
2. Elija uno de los siguientes botones:

   Dibujar no importa dónde: desactiva la protección basada en la selección, es decir, los trazos de pincel se permiten en cualquier parte del lienzo. La selección aún está activa para aplicar efectos y utilizar las opciones Cortar o Copiar.

   Dibujar en el exterior: protege el área interior de la selección.

   Dibujar en el interior: protege el área exterior de la selección de la misma forma que si utilizara una plantilla. Sólo el área seleccionada acepta trazos de pincel.

Activación y desactivación de selecciones

Para desactivar una selección

- Elija el menú **Selección** > **Anular selección**.

Sugerencia

- *También puede desactivar una selección o "deseleccionarla" haciendo clic fuera de la selección con las herramientas Selección ovalada, Selección rectangular o Lazo.*

Para volver a activar una selección

- Elija el menú **Selección** > **Reseleccionar**.

Nota

- *Esta opción sólo estará visible si ha desactivado una selección.*

Cómo mostrar y ocultar el recuadro de selección

Es posible controlar la visualización del recuadro de selección.

Para mostrar u ocultar el recuadro de selección

- Elija una de las siguientes opciones:
  - Menú **Selección** > **Ocultar recuadro**.
  - Menú **Selección** > **Mostrar recuadro**.

Nota

- *El modo de dibujo funciona aunque el recuadro esté oculto.*

Inversión de selecciones

La inversión de una selección cambia el área de selección. Por ejemplo, si tiene la imagen de una barca en el agua y ha creado una selección precisa de la barca, puede seleccionar todo excepto la barca invirtiendo la selección.

En esta imagen está seleccionada la flor.

Tras invertir la selección, se seleccionará todo excepto la flor.

Una selección basada en píxeles puede contener 256 valores, como una imagen en escala de grises. La inversión de una selección basada en píxeles es equivalente al negativo de una imagen en escala de grises. Por ejemplo, un píxel que tiene un 80% de luminancia tendrá un 20% cuando se invierta.

Para invertir una selección

- Elija el menú **Selección** > **Invertir**.

Creación de selecciones

Uso de herramientas de selección

Las herramientas Selección rectangular, Selección ovalada y Lazo crean selecciones basadas en trayectos. Con estas herramientas, puede crear una selección, añadirla a la actual o sustraerla.

Asimismo, es posible seleccionar todo el lienzo.

Para seleccionar un área ovalada o rectangular

1. Elija la herramienta Selección rectangular o Selección ovalada en la caja de herramientas.
2. En la barra de propiedades, haga clic en el botón Nueva selección.
3. Arrastre en la ventana del documento para seleccionar un área.

Sugerencia

- *Para restringir la selección a un cuadrado o un círculo, mantenga presionada la tecla Control + Mayús (Mac OS) o Ctrl + Mayús (Windows) al tiempo que selecciona.*

Para seleccionar un área a mano alzada

1. Elija la herramienta Lazo de la caja de herramientas.
2. En la barra de propiedades, haga clic en el botón Nueva selección.
3. Dibuje un borde a mano alzada alrededor del área que desea seleccionar en la ventana del documento.

Nota

- *Si dibuja un trayecto abierto, Corel Painter conecta los puntos finales con una línea recta antes de crear la selección.*

Para añadir elementos a una selección

1 Elija una herramienta de selección de la caja de herramientas.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en el botón Añadir a selección de la barra de propiedades y seleccione el área que desea añadir.
- Mantenga presionada la tecla **Mayús** y seleccione el área que desea añadir.

Sugerencia

- *Puede añadir selecciones combinando herramientas de selección, incluida la herramienta Varita mágica. Si añade selecciones basadas en píxeles y basadas en trayectos, obtendrá como resultado una selección basada en píxeles. Si desea obtener más información sobre cómo crear selecciones basadas en píxeles con la herramienta Varita mágica, consulte "Uso de la Varita mágica" en la página 234.*

Adición a una selección basada en trayectos.

Para sustraer elementos de una selección

1 Elija una herramienta de selección de la caja de herramientas.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en el botón Restar de selección de la barra de propiedades y seleccione el área que desea sustraer.
- Mantenga presionada la tecla **Opción** (Mac OS) o **Alt** (Windows) y seleccione el área que desea sustraer.

La selección "se recorta" de la selección actual.

Sugerencia

- *Puede sustraer selecciones combinando herramientas de selección, incluida la herramienta Varita mágica. Si sustrae diferentes tipos de selección obtendrá como resultado una selección basada en píxeles. Si desea obtener más información sobre cómo crear selecciones basadas en píxeles con la herramienta Varita mágica, consulte "Uso de la Varita mágica" en la página 234. Si desea obtener más información sobre tipos de selección, consulte "Acerca de los tipos de selección" en la página 230.*

Sustracción de una selección basada en trayectos.

Para seleccionar todo el lienzo

- Elija el menú **Selección** > **Seleccionar todo**.

Uso de la Varita mágica

La herramienta Varita mágica crea selecciones basadas en píxeles. Los grupos de píxeles se seleccionan en función del color. Es posible ajustar los valores para controlar la gama de colores y elegir si desea incluir píxeles contiguos o no contiguos.

Con la herramienta Varita mágica, puede crear una selección, añadirla a la actual o sustraerla. Es posible añadir y sustraer selecciones combinando herramientas de selección. Por ejemplo, puede crear una selección con la herramienta Varita mágica y añadir un área rectangular con la herramienta Selección rectangular o crear una selección con la herramienta Lazo y añadirla con la Varita mágica.

Para seleccionar un área con la herramienta Varita mágica

1. Elija la herramienta Varita mágica de la caja de herramientas.
2. En la barra de propiedades, ajuste cualquiera de los siguientes valores:
   - **Tolerancia**: controla la variación permitida del color seleccionado. Los valores más altos crean una gama de colores más amplia.
   - **Alisado**: crea valores de selección intermedios en los límites. Esto proporciona unos bordes suaves al trabajo que realice con la selección.
   - **Contiguos**: cuando está activada, esta opción selecciona píxeles contiguos.
3. En la barra de propiedades, haga clic en cualquiera de los siguientes botones:
   - Nueva selección
   - Añadir a selección
   - Restar de selección
4. En la ventana del documento, realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic para seleccionar el color en el centro de la gama de colores utilizada para realizar la selección.
   - Arrastre sobre un área para definir la gama de colores utilizada para la selección.

   Corel Painter puede tardar un momento en calcular y cargar la selección.

Notas:

- *La tolerancia predeterminada para las selecciones es 32. Se puede ajustar de 1 a 255.*

- *Si se añade a la selección actual, se añade al rango de valores que selecciona la herramienta Varita mágica en lugar de crear una selección adicional con un único color de número.*

Sugerencias

- *Si desea restringir la selección a un área rectangular, presione las teclas Opción + Mayús (Mac OS) o Alt + Mayús (Windows) y arrastre un rectángulo en la imagen.*

- *Puede restaurar la configuración predeterminada haciendo clic en el botón Restablecer de la barra de propiedades.*

Adición a la selección con la herramienta Varita mágica.

Creación de selecciones automáticas

La opción Seleccionar automáticamente crea una selección según las características de imagen elegidas. La opción Invertir permite invertir la selección creada.

Para generar una selección automática

1. Elija el menú **Selección > Seleccionar automáticamente**.
2. En el cuadro de diálogo Seleccionar automáticamente, elija una característica de imagen del menú emergente Usar.

- **Papel**: crea una selección con la textura de papel actual.
- **Pinceladas 3D**: crea una selección basada en la diferencia entre la imagen actual y el origen de clon. Si no se selecciona ningún origen de clon, Corel Painter utiliza el patrón actual. Si desea obtener información sobre clones, consulte “Clonación y trazado” en la página 211.
- **Selección original**: importa la selección del documento origen de clon. Es posible utilizar esta característica para transferir una selección desde otro documento. Para obtener un resultado óptimo, las dimensiones del origen y del documento de trabajo deben coincidir. Para que esta opción sea válida, debe establecer un archivo de origen de clon y crear una selección en él. Si desea obtener información

sobre clones, consulte “Clonación y trazado” en la página 211.

- **Luminancia de imagen**: crea una selección basada en las áreas claras y oscuras de la imagen actual.
- **Luminancia original**: crea una selección en el documento actual basada en las áreas claras y oscuras del origen de clon. Esta opción permite importar una imagen en la selección. Si no se selecciona ningún origen de clon, Corel Painter utiliza el patrón actual.
- **Color actual**: crea una selección de píxeles del color principal actual. Puede utilizar la herramienta Cuentagotas para tomar un color de la imagen antes de utilizar la opción Color actual.

Si desea invertir la selección, active la casilla de verificación Invertir.

3 Haga clic en OK para generar la selección.

Selección por color

Corel Painter permite crear una selección que no sea contigua basada en un rango de colores.

Para generar una selección basada en color

1 Elija el menú **Selección > Selección de color**.

2 Con el cuadro de diálogo Selección de color abierto, haga clic en la ventana del documento para seleccionar un color.

3 Ajuste los reguladores Alcance de M (Matiz), Alcance de S (Saturación) y Alcance de V (Valor) para controlar el rango de colores.

Estos reguladores controlan la gama seleccionada. Puede arrastrar los límites de la gama en cualquier dirección.

4 Ajuste los reguladores Fundido M (Matiz), Fundido S (Saturación) y Fundido V (Valor) para controlar el fundido en los bordes del alcance de la progresión de color.

Esto resulta útil para suavizar el borde de la selección.

5 La ventana de previsualización muestra el área seleccionada como una superposición de color rojo en la imagen. Arrastre en la ventana de previsualización para ver otras partes del documento.

6 Haga clic en OK para generar la selección.

Creación de selecciones a partir de capas

Es posible crear una selección a partir de una capa. La nueva selección rodea el contenido de la capa sin modificarla. Si desea obtener más información sobre las capas, consulte “Conceptos básicos de capas” en la página 258.

Para crear una selección a partir de una capa

1 En la paleta Capas, seleccione una capa.

2 Elija el menú **Selección > Cargar selección**.

3 En el cuadro de diálogo Cargar selección, elija la transparencia de

la capa seleccionada del menú emergente Cargar desde.

Conversión de selecciones en formas o partir de formas

Es posible convertir selecciones en formas y viceversa. Cuando convierte una selección en una forma, puede utilizar las herramientas de edición de forma para ajustar el trayecto y definir el área de selección que desea de manera exacta. A continuación, podrá volver a convertir la forma en una selección.

Puede convertir en formas tanto selecciones basadas en trayectos como basadas en píxeles. Si la selección está basada en píxeles, es posible que Corel Painter cree varias formas. El recuadro de selección se utiliza para definir trayectos del contorno para las nuevas formas.

La conversión de una forma crea una selección basada en trayectos. Esto resulta útil si el trayecto que desea para una selección ya existe como forma. Esto ocurre con el texto o si ha estado utilizando las herramientas de forma para editar el trayecto de la selección.

Si desea obtener más información sobre formas, consulte “Creación de formas” en la página 414.

También puede convertir una selección en una forma. Si desea obtener más información, consulte “Para crear una capa basada en una selección” en la página 262.

Para convertir la selección actual en una forma

- Elija el menú **Selección > Convertir a forma**.

  Corel Painter crea la forma y le proporciona los atributos de forma predeterminados.

Sugerencia

- *Si una selección basada en píxeles tiene muchos valores de escala de grises intermedios, puede que el resultado no sea el que desee. Guarde la selección en un canal y utilice Brillo/Contraste para aumentar la definición. Cargue la máscara en la selección y conviértala en una forma.*

Para convertir una forma en una selección

1. Seleccione la forma que desea convertir.

   La forma debe estar cerrada.
2. Elija el menú **Formas > Convertir a selección**.

   El contorno de la forma crea el trayecto de la selección. Todo lo que está dentro del contorno se ha seleccionado por completo.

Almacenamiento de selecciones

Si guarda una selección, se genera un canal. Los canales guardan selecciones para un uso posterior y proporcionan un control de edición adicional.

Cuando guarda una selección, es posible crear un nuevo canal o modificar uno existente. Puede reemplazar un canal existente, añadir la selección al canal existente, sustraerla o formar una intersección. Si desea obtener más información, consulte “Combinación de selecciones mediante operaciones booleanas” en la página 239.

Para guardar una selección en un canal nuevo

1 Cree una selección.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

- Elija el menú **Selección > Guardar selección**.
- En la paleta Canales, haga clic en el botón Guardar selección como canal .

3 En el cuadro de diálogo Guardar selección, elija Nueva en el menú emergente Guardar en.

Si desea especificar un nombre, escríbalo en el cuadro Nombre.

Nota

• *Si no lo hace, se asignará un nombre a los nuevos canales de manera gradual: Alpha 1, Alpha 2, y así sucesivamente.*

Para modificar un canal existente

1 Cree una selección.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

- Elija el menú **Selección > Guardar selección**.
- En la paleta Canales, haga clic en el botón Guardar selección como canal.

3 En el cuadro de diálogo Guardar selección, elija un canal existente en el menú Guardar en.

4 Seleccione una operación:

- **Reemplazar máscara**: reemplaza el canal por la selección guardada.
- **Añadir a máscara**: combina la selección actual con el canal elegido.
- **Restar de máscara**: sustrae la selección actual del canal elegido.
- **Intersección**: determina la intersección de la selección y el canal elegido y la guarda en el canal.

Carga de selecciones

Al cargar una selección se vuelve a activar la selección que se había guardado como un canal. Cuando guarda una selección, puede reemplazar la selección actual, añadirla a ésta, sustraerla o formar una intersección. Si desea obtener más información, consulte “Combinación de selecciones mediante operaciones booleanas” en la página 239.

Para cargar una selección desde un canal

1 Realice una de las siguientes operaciones:

- Elija el menú **Selección > Cargar selección.**
- Haga clic en el botón Cargar canal como selección en la paleta Canales.

2 En el cuadro de diálogo Cargar selección, elija un canal del menú emergente Cargar desde.

3 Seleccione una operación de carga:

- **Reemplazar selección**: reemplaza la selección actual por el canal seleccionado.
- **Añadir a selección**: añade el canal a la selección actual.
- **Restar de selección**: sustrae el canal de la selección actual. Es decir, el canal “se corta” de la selección.

- **Intersección**: determina la intersección del canal y la selección actual. Esta intersección se convierte en la nueva selección.

Combinación de selecciones mediante operaciones booleanas

Cuando guarda selecciones, puede utilizar operaciones booleanas (añadir, sustraer y formar una intersección) para combinar la selección guardada con un canal existente.

Al añadir una selección se combina con el canal existente. Al sustraerla, se recorta del canal existente. Si forma una intersección con una selección, sólo podrá incluir aquellas partes que sean comunes a la selección y al canal existente.

Si desea obtener información sobre cómo especificar operaciones booleanas al guardar selecciones, consulte “Para modificar un canal existente” en la página 238.

Cuando carga selecciones o canales guardados puede utilizar operaciones booleanas para combinar el canal cargado con la selección actual.

Al añadir un canal se combina con la selección actual. Al sustraerlo, se recorta de la selección actual. Si forma una intersección con un canal, sólo podrá incluir aquellas partes que sean comunes a la selección actual y al canal cargado.

Si desea obtener información sobre cómo especificar operaciones boolenas al cargar selecciones, consulte “Para cargar una selección desde un canal” en la página 238.

Existen numerosos usos prácticos para cargar una selección con operaciones booleanas. Por ejemplo, en la imagen del búho que aparece a continuación, la autora ha creado y guardado selecciones para cada área con la que deseaba trabajar por separado como los ojos, el pico y el contorno.

Para mostrar las selecciones claramente en los gráficos que aparecen a continuación, se guardaron las selecciones en canales, se volvieron a cargar y se mostraron como superposiciones en rojo. Si desea obtener información sobre cómo mostrar canales como superposiciones coloreadas, consulte “Para ver un canal como superposición de color” en la página 251.

Imagen del búho.

Los siguientes pasos se han realizado para crear una selección de la “cara” exacta que no incluya el pico ni los ojos:

- Se han cargado y se han añadido los canales de los ojos y del pico (selecciones guardadas).
- La selección combinada se guarda en el canal “ojopico”.

Las selecciones de los ojos y del pico se añaden y se guardan en el canal "ojopico".

- El canal "contorno" se carga.

Canal "contorno" cargado como una selección y mostrado como una superposición en rojo.

- El canal "ojopico" se carga y se sustrae del canal "contorno".
- La selección obtenida se guarda en el canal "cabeza".

El canal "cabeza" se crea cargando el canal "contorno" y sustrayendo el canal "ojopico".

- Con la herramienta Lazo se dibuja una selección aproximada de la "cara". En esta selección se incluyen los ojos, el pico y parte del fondo.

Selección original de la "cara".

- El canal "cabeza" (el contorno sin los ojos ni el pico) se carga y se forma una intersección con la selección aproximada de la cara. De esta manera se quitan los ojos, el pico y la parte del fondo.

Selección modificada de la “cara” tras guardar y formar la intersección con el canal “cabeza”.

- La selección obtenida se guarda en el canal “cara”.

Ahora, con una selección precisa de la cara, es fácil controlar los trazos de pincel y limitar los efectos.

También puede combinar selecciones al crearlas, añadiéndolas o sustrayéndolas de la selección actual. Puede combinar selecciones realizadas con varias herramientas. Si desea obtener más información, consulte los procedimientos “Para añadir elementos a una selección” en la página 233 y “Para sustraer elementos de una selección” en la página 233.

Transformación de selecciones

Las selecciones basadas en trayectos admiten muchas transformaciones que no admiten las selecciones basadas en píxeles. Puede convertir una selección basada en píxeles en una selección basada en trayectos para aplicarle transformaciones. Sin embargo, si convierte una selección basada en píxeles, la selección modificada se reduce hasta tener dos niveles de protección.

Para convertir una selección basada en trayectos en una selección basada en píxeles puede guardarla en un canal y cargarla de nuevo en una selección. Si desea obtener más información, consulte “Almacenamiento de selecciones” en la página 237 y “Carga de selecciones” en la página 238.

Para determinar si una selección está basada en píxeles o en trayectos, utilice la herramienta Ajustador de selección. Si la selección muestra tiradores cuando la herramienta Ajustador de selección está activa, la selección está basada en trayectos. Si la selección no muestra tiradores, está basada en píxeles. Si desea obtener más información sobre tipos de selección, consulte “Acerca de los tipos de selección” en la página 230.

Para convertir una selección basada en píxeles en una selección basada en trayectos

1. Cree una selección basada en píxeles.
2. Elija el menú **Selección** > **Transformar selección**.

   Corel Painter genera trayectos de los contornos de la selección basada en píxeles. Puede utilizar la herramienta Ajustador de selección para realizar transformaciones.

Edición de selecciones basadas en trayectos

Puede utilizar la herramienta Ajustador de selección para realizar cambios en la selección. El menú Selección también tiene varias opciones para editar selecciones.

A menos que se indique lo contrario, los procedimientos descritos en esta sección sólo son posibles con selecciones basadas en trayectos.

Uso de la herramienta Ajustador de selección

La herramienta Ajustador de selección permite mover selecciones. También puede escalar, girar e inclinar selecciones basadas en trayectos.

Para mover una selección

1. Elija la herramienta Ajustador de selección de la caja de herramientas.
2. Arrastre la selección.

Nota

- *Con la herramienta Ajustador de selección puede mover una selección basada en píxeles; sin embargo, si alguna parte se sale del lienzo, se sustraerá de la selección.*

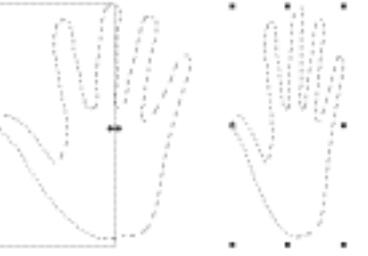
Sugerencia

- *También puede mover una selección basada en trayectos arrastrándola con las teclas de flecha. Haga clic en la selección con la herramienta Ajustador de selección y, a continuación, presione una tecla de flecha varias veces.*

Arrastre una selección con la herramienta Ajustador de selección para moverla.

Para escalar una selección

1. Elija la herramienta Ajustador de selección de la caja de herramientas.
2. Haga clic en la selección.
3. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Arrastre uno de los tiradores de las esquinas para escalar en dos dimensiones. Si desea restringir la proporción, mantenga presionada la tecla **Mayús** al tiempo que arrastra.
   - Arrastre uno de los tiradores laterales, superiores o inferiores para escalar en una dimensión.



Arrastre uno de los tiradores laterales para escalar horizontalmente.

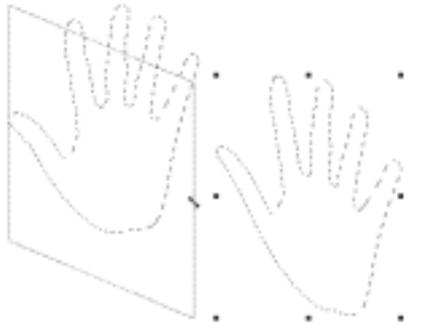
Para girar una selección

1. Elija la herramienta Ajustador de selección de la caja de herramientas.
2. Haga clic en la selección.
3. Mantenga presionada la tecla **Comando** (Mac OS) o **Ctrl** (Windows) y arrastre uno de los tiradores de las esquinas.

Giro de una selección.

Para inclinar una selección

1. Elija la herramienta Ajustador de selección de la caja de herramientas.
2. Haga clic en la selección.
3. Mantenga presionada la tecla **Comando** (Mac OS) o **Ctrl** (Windows) y arrastre uno de los tiradores laterales.



Inclinación de una selección.

Fundido de selecciones

Puede fundir tanto las selecciones basadas en trayectos como las basadas en píxeles para suavizar las transiciones entre áreas seleccionadas y no seleccionadas. Si funde una selección basada en trayectos, se convertirá en una selección basada en píxeles para permitir varios niveles de protección en los bordes.

Para fundir selecciones

1. Elija el menú **Selección** > **Fundido**.
2. En el cuadro de diálogo Selección de fundido, introduzca el número de píxeles que desee fundir.
3. Haga clic en OK.

Sugerencia

- *Cuando aparezca el recuadro de selección, es posible que tenga problemas para ver el fundido. Es más fácil ver el efecto del fundido si guarda la selección en un canal y lo visualiza. Si desea obtener más información, consulte "Para ver un canal como superposición de color" en la página 251.*

Ampliación y contracción de selecciones

Puede ampliar o contraer una selección en un número de píxeles determinado. Cuando amplía una selección, se amplía en todos los lados según el número de píxeles especificado. Cuando contrae una selección, Corel Painter lo encoge por todos los lados según el número de píxeles especificado.

Para ampliar selecciones

1. Elija el menú **Selección > Modificar > Ampliar**.
2. En el cuadro de diálogo Ampliar selección, introduzca un número de píxeles.

Para encoger selecciones

1. Elija el menú **Selección > Modificar > Encoger**.
2. En el cuadro de diálogo Encoger selección, introduzca un número de píxeles.

Suavizado de selecciones

Puede suavizar una selección quitando los bordes perfilados, redondeando las esquinas y completando el trayecto del contorno.

Para suavizar selecciones

- Elija el menú **Selección > Modificar > Suavizar**.

  Repita este proceso hasta que el trayecto sea tan suave como desee.

Selección antes y después del suavizado.

Creación de selecciones de borde

Es posible crear una selección desde un borde, o un contorno, de la selección basada en trayectos actual. Puede personalizar la selección del borde especificando el ancho.

Para crear selecciones de borde

1. Elija el menú **Selección > Modificar > Bordear**.
2. En el cuadro de diálogo Bordear selección, introduzca el número de píxeles del ancho del borde.

Selección de borde realizada con trazos de aerógrafo.

Trazado de selecciones

Es posible aplicar un trazo a una selección basada en trayectos. Corel Painter utiliza la variante, el tamaño, el color del estilo y la textura del papel para aplicar un trazo por el borde de una selección. Es una forma perfecta de que los trazos de pincel sigan contornos determinados.

Puede establecer el modo de dibujo para que controle si los trazos de pincel se colocan en el interior, en el exterior o en ambos lados del borde de selección. Si desea obtener más información, consulte “Selección de un modo de dibujo” en la página 231.

Para trazar una selección

1. Cree una selección basada en trayectos.
2. Elija la variante de estilo, el color y la textura de papel que desee utilizar.
3. En la barra de propiedades, introduzca un valor en el cuadro Tamaño o ajuste el regulador emergente.
4. Haga clic en el icono de modo de dibujo de la esquina inferior izquierda de la ventana del documento y elija un modo de dibujo.
5. Elija el menú **Selección > Seleccionar con trazo**.

   Repita este procedimiento para crear trazos. Cambie los estilos si lo desea.

Sugerencia

- *Para obtener un efecto único, traslade la selección unos cuantos píxeles y vuelva a elegir la opción. Para trasladar la selección, haga clic con la herramienta Ajustador de selección y, a continuación, presione una tecla de flecha varias veces.*

Al trazar una selección mediante el modo de dibujo Dibujar no importa dónde se aplican trazos a ambos lados del borde de selección.

Uso del portafolio de selección

Corel Painter proporciona una biblioteca de selecciones de muestra en Portafolio de selección. Puede utilizar cualquiera de las selecciones del portafolio. Si crea una selección basada en trayectos que desea volver a utilizar, puede guardarla en el portafolio. Puede añadir las selecciones a la biblioteca de muestras o crear su propia biblioteca. Si desea obtener información sobre la creación y el uso de las bibliotecas propias, consulte “Bibliotecas y gestores” en la página 26.

Para guardar una selección en el portafolio

1. Cree la selección basada en trayectos que desee almacenar.
2. Elija el menú **Ventana > Mostrar portafolio de selecciones**.
3. Elija la herramienta Ajustador de selección de la caja de herramientas.
4. Arrastre la selección hasta la paleta Portafolio de selección.
5. En el cuadro de diálogo Guardar selección, escriba un nombre para la selección.

Para utilizar una selección del portafolio

- En la paleta Portafolio de selección, realice una de las siguientes operaciones:
  - Arrastre una selección a la ventana del documento.

- Haga doble clic en la selección.

De esta forma se coloca la selección en la posición original del lienzo, siempre que las dimensiones del documento sean las mismas.

Nota

- *Se reemplaza la selección actual.*

13 Uso de canales Alpha

La función principal de un canal Alpha es almacenar una selección que tal vez desee utilizar más tarde. Puede guardar varias selecciones en un canal.

Concepto de canales Alpha

Un canal Alpha es una máscara mediante la cual puede pintar en una imagen y aplicarle efectos. El canal Alpha almacena 8 bits de información por píxel, lo que significa que a cada píxel se le puede asignar uno de los 256 (2^8) niveles de gris: desde 0 (negro) hasta 255 (blanco). Las áreas blancas del canal están seleccionadas y las áreas negras están protegidas. Los niveles intermedios de gris está protegidos parcialmente. Por ejemplo, las áreas con un 50% de gris permitirán que un 50% del trazo de pincel o efecto accedan a la imagen a través del canal.

Los canales Alpha funcionan como selecciones. Las selecciones, sin embargo, sólo están disponibles si trabaja con la imagen activa durante la sesión actual. Puede guardar la selección, con lo que se crea un canal Alpha. Los canales permanecen inactivos (para el control del lienzo) hasta que los cargue en una selección. Puede considerar un canal como una “selección inactiva”.

Si desea obtener más información sobre las selecciones, consulte “Operaciones con selecciones” en la página 229.

Corel Painter permite crear hasta 32 canales Alpha. Los canales se muestran en la paleta Canales, donde puede seleccionarlos y controlarlos.

Puede editar un canal de varias formas y, a continuación, cargarlo como selección.

Los canales almacenados permanecen como parte del archivo cuando se guardan en Corel Painter o en formato Photoshop. Al margen del número de veces que trabaje en un archivo, los canales estarán disponibles siempre que los necesite.

Creación de canales

Puede crear un canal a partir de una selección o crear un nuevo canal en blanco.

También puede copiar un canal existente para crear uno nuevo. Si desea obtener más información, consulte “Para copiar un canal” en la página 252.

Para guardar una selección en un canal

- Elija el menú **Selección > Guardar selección**.

  Si desea obtener más información, consulte “Almacenamiento de selecciones” en la página 237.

Para crear un nuevo canal en blanco

- En la paleta Canales, realice una de las siguientes operaciones:
  - Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Nuevo.
  - Haga clic en el botón Nuevo canal .

Generación automática de canales

Corel Painter permite generar un canal según las áreas claras y oscuras de varios orígenes, incluidos papel, patrones y orígenes de clon.

También puede crear un canal basado en un rango de colores.

Para generar un canal basado en la luminancia

1. En la paleta Canales, realice una de las siguientes operaciones:
   - Para generar un canal nuevo, elija el canal RGB de la lista.
   - Para reemplazar un canal, elíjalo de la lista.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Nuevo a partir de.
3. En el cuadro de diálogo Nuevo a partir de, elija una de las siguientes opciones del menú emergente:
   - **Papel**: crea un canal mediante la textura de papel actual.
   - **Pinceladas 3D**: crea un canal basado en la diferencia entre la imagen actual y el origen de clon. Si no se selecciona ningún origen de clon, Corel Painter utiliza el patrón actual. Si desea obtener información sobre clones, consulte “Clonación y trazado” en la página 211.
   - **Selección original**: importa la selección del documento origen de clon. Es posible utilizar esta característica para transferir una selección desde otro documento. Para obtener un resultado óptimo, las dimensiones del origen y del documento de trabajo deben coincidir. Para que esta opción esté disponible, debe establecer un archivo de origen de clon y crear una selección en dicho

archivo. Si desea obtener información sobre clones, consulte “Clonación y trazado” en la página 211.

- **Luminancia de imagen**: crea un canal según las áreas claras y oscuras de la imagen actual. Para que la luminancia de imagen sea eficaz, la imagen debe tener mucho contraste. Las imágenes con poco contraste producirán un canal medio uniforme, sin una delineación definida entre las áreas seleccionadas y las protegidas.
- **Luminancia original**: produce un canal según las áreas claras y oscuras del origen de clon. Esta opción permite importar una imagen en el canal. Si no se selecciona ningún origen de clon, Corel Painter utiliza el patrón actual.
- **Color actual**: crea un canal basado en los píxeles del color principal actual. Se protegen las áreas del color actual y se selecciona el resto de las imágenes. Puede que desee utilizar la herramienta Cuentagotas para tomar un color de la imagen antes de utilizar la opción Color actual.

Si desea invertir el canal, active la casilla de verificación Invertir.

Nota

- *Un canal puede contener 256 valores, como una imagen en escala de grises. La inversión del canal equivale al negativo de una imagen en escala de grises. Por ejemplo, un píxel con un 80% de luminancia tendrá un 20% cuando se invierta. Un píxel con un 30% de luminancia tendrá un 70% cuando se invierta.*

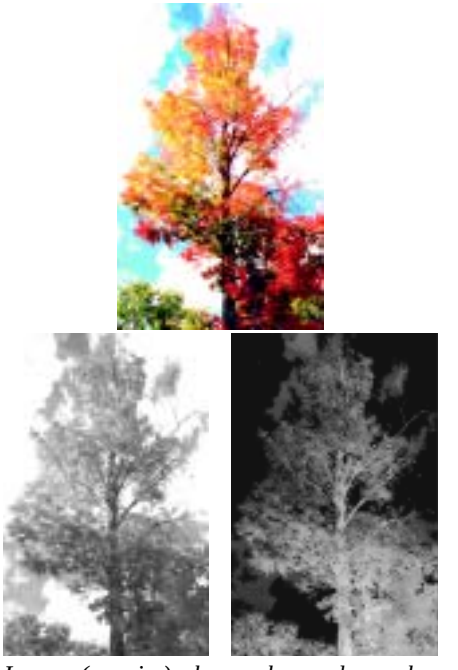


Imagen (superior) y los canales creados con la luminancia de imagen (inferior izquierda) y la luminancia de imagen invertida (inferior derecha).

Para generar un canal basado en color

1 En la paleta Canales, realice una de las siguientes operaciones:

- Para generar un canal nuevo, elija el canal RGB de la lista.
- Para reemplazar un canal, elíjalo de la lista.

2 Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Nuevo a partir de rango de color.

3 Con el cuadro de diálogo Color abierto, haga clic en la ventana del documento para seleccionar un color.

El color seleccionado es el centro del rango de colores utilizado para crear el canal.

4 En el cuadro de diálogo Color, ajuste los reguladores Alcance de M (matiz), Alcance de S (saturación) y Alcance de V (valor).

Estos reguladores controlan el rango seleccionado. Puede arrastrar los límites del rango en cualquier dirección.

5 Ajuste los reguladores Fundido M (Matiz), Fundido S (Saturación) y Fundido V (Valor) para controlar el fundido en los bordes del alcance de la progresión de color.

Esto es útil para suavizar los bordes del canal.

Si desea invertir el canal, active la casilla de verificación Invertida.

Sugerencia

- *La ventana de previsualización del cuadro de diálogo Color muestra el canal como una superposición de color rojo sobre la imagen. Puede arrastrar en la previsualización para ver otras partes de la imagen.*

Importación de canales de otros programas

Al abrir los archivos RGB creados en Photoshop en Corel Painter, cualquier elemento de los canales Alpha (número 4 y superiores) aparecerá como un canal en Corel Painter.

En cambio, si guarda el archivo Corel Painter en formato Photoshop, todos los canales se colocarán en los canales número 4 y superiores.

Administración de canales

La paleta Canales muestra la imagen de color RGB y cada canal guardado. Si se selecciona una capa y ésta tiene una capa de máscara, la paleta Canales también muestra la capa de máscara. Si desea obtener información sobre las capas de máscara, consulte “Operaciones con capas de máscara” en la página 286.

Para mostrar la paleta Canales

- Elija el menú **Ventana > Mostrar canales**.

  Si la paleta no está ampliada, haga clic en la flecha de la paleta.

Selección y visualización de canales

Si desea editar un canal concreto, debe seleccionarlo.

Puede mostrar u ocultar un canal. El icono de ojo que se encuentra junto a la miniatura del canal en la paleta Canales permite mostrar u ocultar un canal. Cuando el ojo esté abierto, el canal aparecerá en la ventana del documento. Cuando el ojo esté cerrado, el canal estará oculto.

Corel Painter ofrece dos formas de ver un canal: como superposición de color en la imagen o en escala de grises. De forma predeterminada, las superposiciones de color son rojas, pero puede cambiar el color. Si desea obtener más información, consulte “Para configurar los atributos de canal” en la página 252.

La selección y visualización de canales son operaciones diferentes: puede ver un canal sin seleccionarlo y seleccionarlo sin verlo.

Puede ver la imagen RGB y más de un canal, pero la edición sólo se aplicará a un elemento seleccionado de la paleta Canales (la imagen RGB o un canal).

Para seleccionar un canal

- En la paleta Canales, elija un canal de la lista.

Sugerencia

- *Si desea volver a trabajar en la imagen, seleccione RGB de la lista.*

Para ver un canal como superposición de color

- En la paleta Canales, haga clic en el icono de ojo que se encuentra junto a la miniatura del canal para abrir el ojo.

  De este modo, podrá mostrar siempre la imagen RGB.

Se muestran el canal “alas” y la imagen RGB.

Los canales “alas” y “cuerpo” aparecen como superposiciones de color rojo en la imagen RGB. Se abren los iconos de ojo para canales y RGB.

Para ver un canal como imagen en escala de grises

1. En la paleta Canales, compruebe que el canal está oculto (ojo cerrado) y que no está seleccionado.
2. Haga clic en el nombre del canal.

   De este modo, la imagen RGB estará oculta.

Aparece un canal que protege las alas y el cuerpo en escala de grises. La imagen RGB estará oculta.

Para ocultar un canal

- Haga clic en el icono de ojo que se encuentra junto al elemento del canal para cerrar el ojo.

Ajuste de atributos de canal

Cada canal tiene un conjunto de atributos de visualización que pueden facilitar su uso y ayudarle a distinguirlo del resto de canales.

Estos atributos no afectan a la función del canal; sino que sólo afectan al modo en que se muestra el canal al trabajar con él.

Corel Painter asigna nombres a los nuevos canales de manera gradual: Alpha 1, Alpha 2, y así sucesivamente. Si asigna un nombre a un canal, será más fácil trabajar con él, especialmente si tiene varios en el documento. Puede elegir el canal que desee inmediatamente si le ha asignado un nombre descriptivo.

Para configurar los atributos de canal

1. En la paleta Canales, elija un canal de la lista.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija la opción Atributos de canal.
   - Haga doble clic en el nombre del canal en la lista.
3. En el cuadro de diálogo Atributos de canal, arrastre el regulador Opacidad para configurar la fuerza de visualización del canal.
4. Haga clic en el cuadro de color y elija un color de visualización en el cuadro de diálogo Selector de color.

   Si desea ver la superposición de color en escala de grises, elija negro.

   Un canal es más fácil de utilizar como superposición cuando el color tiene un fuerte contraste con el matiz predominante de la imagen RGB. Es recomendable utilizar un color diferente para cada canal.
5. Active una de las siguientes opciones para especificar dónde se muestra la superposición de color:
   - Áreas de máscara
   - Áreas seleccionadas

   Si desea asignar un nombre al canal, escríbalo en el cuadro Nombre.

Sugerencia

- *Si desea que el canal tenga toda su intensidad, establezca Opacidad en 100%. Elija un valor inferior para que el canal sea más transparente y pueda seguir la imagen RGB subyacente conforme edite el canal.*

Operaciones con canales

También puede copiar un canal existente para crear uno nuevo.

Si ha terminado de trabajar con un canal concreto, puede suprimirlo. También puede borrar un canal sin suprimirlo y mantener un canal en blanco.

El canal es una imagen en escala de grises. Si lo invierte, puede oscurecer los píxeles oscuros y viceversa.

Para copiar un canal

1. En la paleta Canales, elija un canal de la lista.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Duplicar.
3. En el cuadro de diálogo Duplicar canal, elija Nuevo en el menú emergente Destino.

Sugerencia

• *También puede copiar en un canal existente, que reemplaza a ese canal. Para ello, elija el canal que desea reemplazar en el menú emergente Destino.*

Para suprimir un canal

1 En la paleta Canales, elija un canal de la lista.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Suprimir.
- Haga clic en el botón Suprimir que se encuentra en la parte inferior de la paleta Canales.

Para borrar un canal

1 En la paleta Canales, elija un canal de la lista.

2 Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Borrar.

Para invertir un canal

1 En la paleta Canales, elija un canal de la lista.

2 Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija la opción Invertir.

Canal antes y después de la inversión.

Edición de canales

Un canal permite ciertos tipos de edición que no son posibles en una selección.

Puede pintar en un canal o aplicarle efectos. El fundido suaviza las transiciones entre áreas claras y oscuras.

También puede rellenar un canal con color, patrón, degradado o tejido. Puede rellenar todo el canal o un área de éste o rellenarlo según el color existente. Si desea obtener más información, consulte “Relleno de imágenes basado en el color” en la página 134.

Al editar un canal, se realizan modificaciones en el mismo y no en la imagen. Sólo puede utilizar sombreados grises, ya que no hay colores disponibles. Esto se debe a que el canal Alpha es una imagen en escala de grises, independiente de la imagen RGB. El canal resultante se puede utilizar posteriormente para realizar cambios en la imagen.

Si desea modificar un área concreta de un canal, puede crear una selección. La selección actual está disponible para la imagen RGB y todos los canales. Si desea obtener más información, consulte “Creación de selecciones” en la página 232.

La edición de un canal no afecta a su visualización. Si desea obtener más información sobre la configuración del color y la opacidad de la

superposición de canales mostrados, consulte “Ajuste de atributos de canal” en la página 252.

Para pintar un canal

1. En la paleta Canales, muestre y seleccione el canal con el que desea trabajar.

   Si desea pintar sólo en un área concreta del canal, realice una selección.
2. Elija la herramienta Pincel de la caja de herramientas.
3. En la barra de selección de estilos, elija una categoría y una variante de estilo.

   Las categorías Pluma y Aerógrafo son buenas elecciones.
4. Elija un color de la paleta Colores.

   Sólo están disponibles los valores en escala de grises. Se añade negro al canal. El blanco se borra.

   Si pinta en el canal, el matiz es irrelevante. El canal contiene 8 bits de información y sólo tiene que configurar un nivel en ese rango. La escala de valores está entre negro y blanco.
5. En la barra de propiedades, introduzca un valor en el cuadro Opacidad o ajuste el regulador emergente.
6. Introduzca un valor en el cuadro Tamaño o ajuste el regulador emergente.
7. Pinte en la ventana del documento.

Para aplicar un efecto a un canal

1. En la paleta Canales, muestre y seleccione el canal con el que desea trabajar.

   Si desea aplicar el efecto a un área concreta del canal, seleccione esa parte.
2. Elija un efecto del menú **Efectos**.

   Si desea obtener información sobre los efectos de imagen, consulte “Uso de los efectos de imagen” en la página 291.

Para fundir un canal

1. En la paleta Canales, muestre y seleccione el canal con el que desea trabajar.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija la opción Fundido.
3. En el cuadro de diálogo Fundido, introduzca un número de píxeles.

Canal antes y después del fundido.

Para rellenar un canal

1. En la paleta Canales, muestre y seleccione el canal con el que desea trabajar.

   Si desea rellenar sólo un área concreta del canal, realice una selección.
2. En la caja de herramientas, elija un color, un patrón, un degradado o un tejido del selector correspondiente.
3. Elija el menú **Efectos > Relleno**.
4. En el cuadro de diálogo Relleno, active una de las siguientes opciones para rellenar:
   - Color actual
   - Patrón
   - Degradado
   - Tejido

La opción Color actual rellena con el sombreado gris actual.

5 Ajuste el regulador Opacidad.

Nota

• *Si desea obtener información sobre la opción Relleno, consulte "Relleno de un área con medios" en la página 133.*

Para rellenar un canal basado en el color

1 En la paleta Canales, muestre y seleccione el canal con el que desea trabajar.

2 Elija la herramienta Bote de pintura de la caja de herramientas.

3 En la barra de propiedades, haga clic en el botón Rellenar imagen.

4 Elija uno de los siguientes elementos del menú emergente Relleno:

- **Color actual**: rellena con el color actual (sombreado de gris).
- **Degradado**: rellena con el degradado seleccionado.
- **Origen de clon**: utiliza la imagen de origen de clon actual. Si no ha definido ningún origen de clon, Corel Painter rellena con el patrón actual.
- **Tejidos**: rellena con el tejido seleccionado.

5 Elija el material concreto que desee del selector Relleno.

6 Para especificar el rango de grises que desea rellenar, introduzca un valor en el cuadro Tolerancia o ajuste el regulador emergente.

7 Para especificar la opacidad del relleno para píxeles fuera del rango de tolerancia, introduzca un valor en el cuadro Fundido o ajuste el regulador emergente.

Si desea crear valores de relleno intermedios en los límites, active la casilla de verificación Alisado. Esto proporciona unos bordes suaves en el relleno. El alisado es útil cuando la opción Fundido es cero o extremadamente baja.

8 Haga clic en el área del canal que desea rellenar.

Si el resultado no es el deseado, deshaga el relleno, cambie la configuración e inténtelo de nuevo.

Notas:

• *La herramienta Bote de pintura sólo aplica relleno a los canales visibles. Compruebe que el icono de ojo del canal está abierto antes de utilizar la herramienta Bote de pintura.*

• *Si desea obtener información sobre los controles de Bote de pintura, consulte "Relleno de imágenes basado en el color" en la página 134.*

Sugerencia

• *Para volver a la configuración predeterminada de la herramienta Bote de pintura, haga clic en el botón Restablecer de la barra de propiedades.*

14 Uso de capas y capas de máscara

Al abrir un documento nuevo y crear una imagen, el trabajo realizado aparecerá en una capa de fondo denominada lienzo. Puede añadir capas adicionales a un documento, lo que permite manipular los elementos visuales en la imagen al margen del lienzo.

Las capas proporcionan una de las grandes ventajas de creación de imágenes en un espacio de trabajo digital: la libertad para experimentar con diferentes composiciones y efectos sin correr el riesgo de una edición no deseada y permanente. El formato de archivo RIFF de Corel Painter conserva las capas al guardar un documento, por lo que, posteriormente, podrá realizar cambios con facilidad. No es necesario volver a crear la composición completa, sólo tendrá que modificar una o más capas. El resultado es un entorno de diseño dinámico y flexible.

Considere las capas como hojas de material puro, como el acetato. Si pinta en una capa, se oscurecerá la imagen inferior. Las áreas de una capa que no contengan imágenes permanecerán transparentes.

Conceptos básicos de capas

En Corel Painter, las capas son objetos que contienen datos de la imagen. Debido a que cada capa es un objeto diferente, puede moverla y editarla sin interferir en los datos de la imagen del lienzo o de otras capas. Asimismo, puede trabajar con el lienzo sin interferir en ninguna otra capa.

Las capas pueden contener dos tipos de imágenes: imágenes basadas en píxeles e imágenes vectoriales. La forma de trabajar con una capa depende del tipo de datos que contenga, sin embargo, todas las capas de un documento tienen las siguientes características comunes:

- Se muestran en la paleta Capas. La paleta Capas administra la jerarquía de capas e incluye los controles para seleccionar, ocultar, bloquear, suprimir, asignar nombre y agrupar capas.
- Puede cortar, copiar, pegar, mover y alinear capas mediante la herramienta Ajustador de capas.
- Las capas interactúan con imágenes subyacentes basadas en un método de composición especificado.

Capas basadas en píxeles

Puede crear imágenes basadas en píxeles en una capa mediante cualquier variante de estilo, excepto en los siguientes casos:

- Estilos de Acuarela
- Estilos de Tinta líquida
- Estilos que utilizan el método Húmedo

Asimismo, puede crear imágenes basadas en píxeles en una capa mediante la copia o colocación de una imagen.

Las capas desempeñan un papel en funciones más especializadas, como la creación de una boquilla de manguera de imágenes, la incorporación de una dirección URL en una imagen o la creación de una animación.

Capas de forma vectorial

Las formas son objetos vectoriales. Al crear una forma con una de las herramientas de forma (Pluma, Curva rápida, Forma rectangular, Forma ovalada o Texto), Corel Painter añade automáticamente una capa nueva al documento. Cada forma nueva se convierte en una capa independiente. Puede agrupar varias formas o fusionarlas en una única forma.

Las formas no pueden contener información sobre píxeles. Para realizar operaciones basadas en píxeles, como pintar una forma con un estilo o rellenarla con un degradado, debe convertir la forma en una capa basada en píxeles.

Este capítulo sólo incluye la administración de formas en la paleta Capas. El apartado “Uso de las formas” en la página 411 contiene información detallada sobre cómo crear formas y trabajar con ellas.

Capas de objetos flotantes

Las capas de objetos flotantes contienen imágenes que se pueden mover alrededor de la capa. Si desea obtener más información, consulte “Operaciones con objetos flotantes” en la página 272.

Capas de referencia

Las capas de referencia son representaciones de baja resolución de otras capas. El uso de capas de referencia permite manipular más rápidamente las capas estándar. Si desea obtener más información, consulte “Operaciones con capas de referencia” en la página 277.

Capas dinámicas

Las capas dinámicas son una clase de capas que proporcionan efectos dinámicos a la imagen subyacente.

Algunas capas dinámicas interactúan con las imágenes subyacentes en un área concreta para producir efectos como Distorsión cristal e Igualar en las capas dinámicas. Otras capas dinámicas interactúan con las imágenes subyacentes conforme se aplican los trazos de pincel, como la capa dinámica Metal líquido.

Las capas dinámicas se diferencian de otros efectos porque son objetos distintos. Puede acceder a ellas en la paleta Capas y actualizar sus controles para modificar el efecto en cualquier momento.

Este capítulo sólo incluye la administración de capas dinámicas en la paleta Capas. “Uso de filtros dinámicos” en la página 351 contiene información detallada sobre cómo crear capas dinámicas y trabajar con ellas.

Capas de acuarela

La capa Acuarela es una capa especial reservada para los estilos Acuarela. Permite que la pintura aplicada con dichos estilos se mezcle y fluya de manera conjunta. Puede crear varias capas Acuarela en un documento. Estas capas forman parte de la jerarquía de capas y se muestran en la paleta Capas, donde se distinguirán con un icono con una gota de tinta azul.

En versiones anteriores de la aplicación, al aplicar trazos con un pincel de acuarela, éstos se aplicaban a la capa del lienzo y, por lo tanto, no se podían editar. Ahora, al aplicar un estilo Acuarela al lienzo o a una capa de la imagen, se crea automáticamente una nueva capa Acuarela. Las capas Acuarela se pueden editar tal y como lo haría con cualquier otra capa, incluidas las opciones de borrado y desenfoque, sin afectar a otras capas.

Consulte “Capa de acuarela” en la página 139 si desea obtener más información sobre cómo trabajar con capas Acuarela.

Capas de tinta líquida

La capa Tinta líquida es una capa especial reservada para los estilos Tinta líquida. Puede crear varias capas Tinta líquida en un documento. Estas capas forman parte de la jerarquía de capas y se muestran en la

paleta Capas, donde se distinguirán mediante un icono con una gota de tinta negra.

Al aplicar uno de los estilos Tinta líquida al lienzo o a una capa de la imagen, se crea automáticamente una nueva capa Tinta líquida. Puede editar las capas Tinta líquida sin afectar a las demás capas.

Consulte “Capa Tinta líquida” en la página 145 si desea obtener más información sobre cómo trabajar con capas Tinta líquida.

Operaciones con capas

Para trabajar con capas, debe utilizar la paleta Capas y la herramienta Ajustador de capas.

Paleta Capas

La paleta Capas muestra todas las capas de un documento y proporciona opciones para administrarlas.

Puede acceder a muchas de las funciones y opciones de capa mediante los botones que se encuentran en la parte inferior de la paleta y el menú de la paleta (al que puede acceder haciendo clic en la flecha del menú de la paleta en la esquina superior derecha de ésta).

En la paleta Capas se muestran iconos junto a cada capa para indicar las características y el tipo de capa.

Capa basada en píxeles

Capa de acuarela

Capa de tinta líquida

Capa de forma

Objeto flotante

Capa de referencia

Capa dinámica

Capa agrupada

Grupo ampliado

Capa visible

Capa oculta

Capas bloqueadas

En la paleta Capas, puede establecer la opacidad de la capa y elegir un método de composición. Si desea obtener información sobre la opacidad de la capa, consulte “Configuración de la opacidad de la capa” en la página 279. Si desea obtener información sobre los métodos de composición, consulte “Mezcla de capas mediante métodos de composición” en la página 279.

En la paleta Información se muestra información sobre las dimensiones y la posición del contenido de la capa. Si desea obtener más información, consulte “Paleta de información” en la página 21.

Para mostrar la paleta Capas

- Elija el menú **Ventana > Mostrar capas**.

  Si la paleta no está ampliada, haga clic en la flecha de la paleta.

Herramienta Ajustador de capas

Con la herramienta Ajustador de capas, puede seleccionar y trabajar con capas. Si selecciona la herramienta Ajustador de capas en la caja de herramientas, la barra de propiedades

contendrá opciones para seleccionar capas automáticamente y cambiar la posición de una capa en la jerarquía.

Si desea obtener más información sobre la selección automática de capas, consulte “Selección de capas” en la página 264. Si desea obtener información sobre cómo cambiar la jerarquía de capas, consulte “Cambio de la jerarquía de capas” en la página 267.

Creación de capas

Puede crear nuevas capas basadas en píxeles, capas Acuarela o capas Tinta líquida directamente desde la paleta Capas. Puede duplicar y copiar capas entre documentos.

También puede crear una capa basada en una selección. De esta forma se copia o convierte el contenido de una selección en una nueva capa. Si desea obtener información sobre la creación de selecciones, consulte “Creación de selecciones” en la página 232.

Si desea obtener más información sobre la creación de capas dinámicas, consulte “Creación de capas dinámicas” en la página 352.

Si desea obtener más información sobre la creación de capas de forma vectorial, consulte “Creación de formas” en la página 414.

Para crear una nueva capa

- Haga clic en uno de los siguientes botones que se encuentran en la parte inferior de la paleta Capas:
  - Nueva capa
  - Nueva capa de acuarela
  - Nueva capa de tinta líquida

Sugerencia

- *También puede hacer clic en la flecha del menú de la paleta y elegir Nueva capa, Nueva capa de acuarela o Nueva capa de tinta líquida.*

Para duplicar una capa

1. Elija la herramienta Ajustador de capas de la caja de herramientas.
2. En la paleta Capas, seleccione una capa.
3. En la ventana del documento, mantenga presionada la tecla **Opción** (Mac OS) o **Alt** (Windows) y haga clic en la capa.

   Corel Painter duplica la capa. Seleccione y desplace la nueva capa para mostrar la capa original en la ventana del documento.

Nota

- *Si desea obtener más información sobre la selección de capas, consulte “Selección de capas” en la página 264.*

Para copiar una capa entre documentos

1. Con la herramienta Ajustador de capas, seleccione una capa de la paleta Capas.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - En la ventana del documento, arrastre la capa a otro documento.

- Elija el menú **Edición > Copiar**, visualice el otro documento y, a continuación, elija el menú **Edición > Pegar**.

Nota

• *Si desea obtener más información sobre la selección de capas, consulte "Selección de capas" en la página 264.*

Sugerencia

• *También puede pegar una capa copiada del portapapeles en un nuevo documento mediante el menú* ***Edición > Pegar en nueva imagen****.*

Para crear una capa basada en una selección

1. Realice una selección.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Para convertir la selección, elija el menú **Selección > Crear flotante** o haga clic en la selección con la herramienta Ajustador de capas.
   - Para convertir y desplazar la selección, arrástrela con la herramienta Ajustador de capas.
   - Para copiar la selección, mantenga presionada la tecla **Opción** (Mac OS) o **Alt** (Windows) y haga clic en la selección con la herramienta Ajustador de capas.
   - Para copiar la selección, mantenga presionada la tecla **Opción** (Mac OS) o **Alt** (Windows) y haga clic en la selección con la herramienta Ajustador de capas.

Sugerencias

• *También puede girar, escalar, distorsionar o invertir una selección para convertirla en una capa. Si desea obtener más información, consulte "Efectos de la opción Orientación" en la página 294.*

• *También puede copiar o cortar y pegar una selección para crear una nueva capa.*

Cómo asignar un nombre a una capa

Corel Painter asigna a cada capa (o grupo) un nombre predeterminado en el momento de crearlas. Este nombre hace referencia al tipo de objeto y al orden de creación.

Por ejemplo, las capas basadas en píxeles se denominan *Capa 1*, *Capa 2* y así sucesivamente. El nombre de una forma está basado en la herramienta utilizada para crearla: *Rectángulo (seguido de número)* para la herramienta Forma rectangular, *Óvalo (seguido de número)* para la herramienta Forma ovalada y *Forma (seguido de número)* para las herramientas Pluma y Curva rápida.

Si añade más capas y grupos a un documento, es más difícil recordar cuáles son los datos de la imagen que contiene cada capa. Si asigna nombres descriptivos a capas y grupos, puede realizar un seguimiento de las partes independientes de una imagen.

Para nombrar una capa o grupo

1. En la paleta Capas, seleccione una capa o un grupo.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Atributos de capa.

- Para las capas basadas en píxeles y para las capas de referencia, haga doble clic en la paleta Capas o seleccione un elemento y presione las teclas **Retorno** (Mac OS) o **Intro** (Windows).

3 En el cuadro de diálogo Atributos de capa, escriba un nuevo nombre en el cuadro Nombre.

Nota

- *No puede cambiar el nombre de la capa del lienzo.*

Almacenamiento de archivos que contienen capas

Puede guardar el documento de Corel Painter con formato RIFF con capas "activas" (las capas siguen funcionando cuando se vuelve a abrir el archivo). El formato RIFF es el único que conserva las capas en su estado original.

Si guarda un documento de Corel Painter con formato PSD (Photoshop), todas las capas se convierten en capas transparentes estándar de Photoshop. Photoshop no conserva los grupos, sino que cada capa de un grupo se convierte en una sola capa de Photoshop. Si desea obtener más información sobre la agrupación de capas en Corel Painter, consulte "Agrupación de capas" en la página 268.

Si guarda un documento de Corel Painter en formato PSD, tenga en cuenta el modo en el que los métodos de composición de las capas de Corel Painter se convierten en modos de mezcla de Photoshop:

Método de composición de Corel Painter	Modo de mezcla de Photoshop
Tinte	Oscurecer
Coloración	Color
Invertido	Normal
Sombra	Multiplicar
Combinado	Claro
Color artificial	Normal
Normal	Normal
Disolución	Disolución
Multiplicar	Multiplicar
Aclarado	Aclarado
Superposición	Superposición
Luz suave	Luz suave
Luz fuerte	Luz fuerte
Oscurecer	Oscurecer
Claro	Claro
Diferencia	Diferencia
Matiz	Matiz
Saturación	Saturación
Color	Color
Luminosidad	Luminosidad

Si desea obtener más información sobre los métodos de composición, consulte "Mezcla de capas mediante métodos de composición" en la página 279.

Si guarda un archivo con un formato que no sea RIFF o PSD, las capas se colocan (o combinan) en una sola imagen de fondo.

Supresión de capas

Para suprimir una capa

1 En la paleta Capas, seleccione la capa.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija la opción Suprimir capa.
- Haga clic en el botón Suprimir en la parte inferior de la paleta Capas.

Notas

- *También puede presionar la tecla **Supr** (Mac OS) o **Retroceso** (Windows).*
- *No puede suprimir el lienzo.*

Administración de capas

Selección de capas

Si selecciona una capa, puede realizar cualquier cambio en ella. Si no se selecciona ninguna capa, cualquier cambio realizado se aplicará al lienzo.

La opción Seleccionar capas automáticamente cambia la capacidad de seleccionar y mover las capas con la herramienta Ajustador de capas.

De forma predeterminada, la opción Seleccionar capas automáticamente está desactivada. Esto quiere decir que la selección de capa está "bloqueada" (la herramienta Ajustador de capas sólo afecta a la capa o las capas seleccionadas). Es decir, no puede seleccionar capas haciendo clic en la ventana del documento, sino que debe hacer clic en la capa en la paleta Capas para seleccionarla.

Si la opción Seleccionar capas automáticamente está activada, puede seleccionar automáticamente las capas con la herramienta Ajustador de capas haciendo clic en un área del contenido de la capa en la ventana del documento.

Para seleccionar una capa

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - Haga clic en una capa en la paleta Capas.
  - Elija la herramienta Ajustador de capas de la caja de herramientas. Con la casilla de verificación Seleccionar capas automáticamente de la barra de propiedades activada, haga clic en cualquier parte del contenido de la capa.

Sugerencias

- *También puede presionar la tecla **F** para activar la herramienta Ajustador de capas.*
- *Si está trabajando con una forma, puede cambiar a la herramienta Selección de forma haciendo doble clic en una forma con la herramienta Ajustador de capas.*

Para seleccionar varias capas

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - En la paleta Capas, presione la tecla **Mayús** mientras hace clic en cada capa que desee seleccionar.
  - Elija la herramienta Ajustador de capas de la caja de herramientas. Con la casilla de verificación Seleccionar capas automáticamente de la barra de propiedades activada, arrastre sobre las capas que desea seleccionar en la ventana del documento.

Para seleccionar todas las capas de un documento

- En la paleta Capas, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Seleccionar todas.

  Corel Painter selecciona todas las capas, excepto los lienzos.

Para anular la selección de las capas

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - En la paleta Capas, haga clic en Lienzo (el último elemento de la lista).
  - En la paleta Capas, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Anular selección.

  Si anula la selección de todas las capas, se seleccionará automáticamente la capa Lienzo.

Visualización de indicadores de capa

Puede mostrar los indicadores de capa para ver los tiradores de visualización en las esquinas del contenido de la capa al seleccionarla.

Visualice los indicadores de capa para marcar las esquinas de una capa seleccionada.

Para mostrar los indicadores de capa

- En la paleta Capas, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Mostrar indicadores de capa.

Sugerencia

- *Para ocultar los indicadores de capa, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Ocultar indicadores de capa.*

Bloqueo de capas

Puede bloquear las capas para evitar que se cambien de manera accidental. Cuando una capa está bloqueada, no puede seleccionarla con la herramienta Ajustador de capas en la ventana del documento.

Sin embargo, puede desplazar una forma o una capa bloqueada arrastrándola. Si desea obtener más información, consulte “Movimiento de capas” en la página 274.

Para bloquear o desbloquear una capa

1. Seleccione la capa en la paleta Capas.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - En la paleta Capas, haga clic en el botón Bloquear capa .
   - Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija la opción Bloquear.

   En la paleta Capas, aparece el icono de capa bloqueada junto a las capas bloqueadas.

Visualización de capas

Puede controlar la visualización de una imagen en la ventana del documento cambiando la

configuración de la visibilidad de la capa. Esto es muy útil en la composición de imágenes y en la aplicación de efectos. Puede ocultar una capa para obtener una mayor visibilidad de la parte situada debajo de la capa. También puede configurar diferentes estados de una imagen para crear efectos de gráfico cambiante para utilizarlos en la Web. Si desea obtener más información sobre la creación de gráficos cambiantes, consulte “Creación de gráficos cambiantes” en la página 452.

Utilice la configuración de la visibilidad de la capa para crear diferentes estados de una imagen. En el ejemplo de la parte superior, las capas que contienen el fondo están ocultas; en el ejemplo de la parte inferior, sí se pueden visualizar las capas con el fondo.

La configuración de la visibilidad de la capa permanece activa cuando se imprime o se guarda en algunos formatos de archivo. Es decir, el contenido de las capas ocultas no se imprime ni se guarda. Sin embargo, los formatos de archivo RIFF y PSD mantienen las capas ocultas como parte del documento. Consulte “Almacenamiento de archivos que contienen capas” en la página 263 si desea obtener más información sobre cómo guardar capas en diferentes formatos de archivo.

Para mostrar u ocultar una capa

- Haga clic en el icono de ojo que se encuentra junto al nombre de la paleta Capas.

  Si el icono de ojo está cerrado, la capa está oculta en la ventana del documento. Si el icono de ojo está abierto, la capa se puede visualizar en la ventana del documento.

Para mostrar u ocultar el lienzo

- Haga clic en el icono de ojo que se encuentra junto a la opción Lienzo en la paleta Capas.

  Si el icono de ojo está cerrado, el lienzo se representa mediante un ajedrez. Si el icono de ojo está abierto, el lienzo se puede visualizar en la ventana del documento.

Visualización de la posición de la capa

La paleta Información contiene información sobre el tamaño y la posición del contenido de la capa seleccionada en el lienzo.

Considere el área de la capa que contiene las imágenes como si estuviera marcada por un cuadro delimitador. La paleta Información muestra las dimensiones y la posición del cuadro delimitador, pero no del área completa de la capa. Esto hace que sea muy fácil determinar el tamaño y la ubicación exactos del contenido de una capa en el documento.

- **Ancho**: es el ancho del contenido de la capa, medido en píxeles.
- **Altura**: es la altura del contenido de la capa, medido en píxeles.
- **Superior**: es la posición del borde superior del cuadro delimitador de la capa, medida en píxeles desde el borde superior del lienzo.
- **Izquierda**: es la posición del borde izquierdo del cuadro delimitador de la capa, medida en píxeles desde el borde izquierdo del lienzo.
- **Inferior**: es la posición del borde inferior del cuadro delimitador de la capa, medida en píxeles desde el borde superior del lienzo.
- **Derecha**: es la posición del borde derecho del cuadro delimitador de la capa, medida en píxeles desde el borde izquierdo del lienzo.

Para mostrar la paleta Información

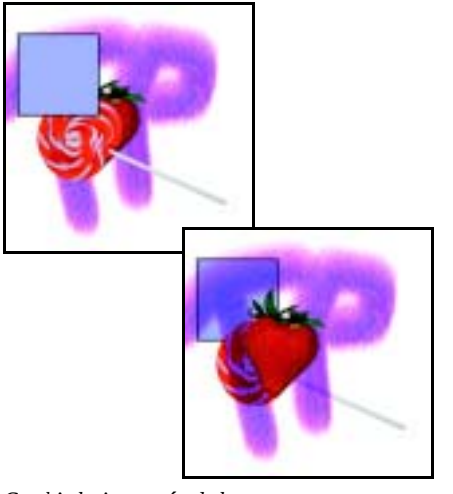
- Elija el menú **Ventana > Mostrar información**.

  Si la paleta no está ampliada, haga clic en la flecha de la paleta.

Cambio de la jerarquía de capas

La jerarquía de capas determina la forma en la que interactúan las capas de un documento. Cuando se crea una nueva capa basada en píxeles, ésta aparece en la parte superior de las capas existentes (si el lienzo está seleccionado) o en la parte superior de la capa seleccionada. Las nuevas capas de acuarela, de tinta líquida y dinámicas siempre se crean en la parte superior de las capas existentes. Según su transparencia, máscara y características de composición, la capa se oscurecerá o afectará a las capas subyacentes.

La jerarquía de capas de un documento se refleja en la paleta Capas. La capa inferior siempre es el lienzo.



Cambie la jerarquía de las capas para crear diferentes efectos.

Para cambiar la posición de una capa en la jerarquía

1. Elija la herramienta Ajustador de capas de la caja de herramientas.
2. En la paleta Capas, seleccione la capa que desea cambiar de posición en la jerarquía.
3. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Elija el menú **Capas > Mover a capa inferior**.
   - Elija el menú **Capas > Mover a capa superior**.
   - Elija el menú **Capas > Mover una capa abajo**.
   - Elija el menú **Capas > Mover una capa arriba**.

Sugerencias

- *Para cambiar la posición de una capa, también puede arrastrarla a una nueva posición de la paleta Capas.*
- *También puede hacer clic en los botones Mover a capa inferior, Mover a capa superior, Mover una capa abajo o Mover una capa arriba en la barra de propiedades.*

Agrupación de capas

La agrupación de capas permite controlarlas como una unidad. Un grupo puede contener cualquier combinación de capas: capas basadas en píxeles, capas de acuarela, capas líquidas, formas y capas dinámicas.

Puede mover, cambiar el nombre, ocultar, mostrar, bloquear y establecer opciones para un grupo tal como lo haría para una única capa. Sin embargo, no puede pintar en capas de un grupo ni cambiar su método de composición.

Para trabajar con capas por separado en un grupo, primero debe abrir el grupo. Cierre el grupo para volver a obtener el control del grupo como una unidad.

Si se reduce un grupo, su contenido se reduce a una única capa.

Para crear un grupo

1. En la paleta Capas, seleccione las capas que desea agrupar.

   Consulte “Selección de capas” en la página 264 si desea obtener más información sobre la selección de varias capas.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en el botón Opciones de capa y elija Agrupar.
   - Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija la opción Agrupar.

   Las capas se recopilan en un elemento de grupo de la paleta Capas.

Nota

- *Si selecciona capas no secuenciales (capas que no se encuentran juntas en la lista), Corel Painter crea el grupo en la posición de la capa superior.*

Para abrir y cerrar un grupo

- En la paleta Capas, haga clic en el icono de triángulo situado a la izquierda del grupo.

  Si la flecha apunta hacia abajo y puede ver los elementos del grupo, el grupo está abierto. Si la flecha apunta hacia la derecha y los nombres de los miembros de

los grupos están ocultos, el grupo está cerrado.

Para añadir una capa a un grupo

1. En la paleta Capas, abra el grupo de destino.
2. Arrastre una capa al grupo.

Sugerencia

- *Puede crear un grupo anidado en otro arrastrando un grupo cerrado hasta un grupo de destino abierto.*

Para quitar una capa de un grupo

1. Abra el grupo.
2. Arrastre la capa fuera del grupo.

Para desagrupar capas

1. En la paleta Capas, seleccione el grupo.

   Si el grupo está abierto, haga clic en el icono de triángulo para cerrarlo.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en el botón Opciones de capa y elija Desagrupar.
   - Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Desagrupar.

Para reducir un grupo

1. En la paleta Capas, seleccione el grupo.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en el botón Opciones de capa y elija Reducir.
   - Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Reducir.

   Si el grupo contiene formas, capas de tinta líquida o capas dinámicas, se mostrará el cuadro de diálogo Efectuar. Haga clic en Efectuar todo para convertir los elementos en capas basadas en píxeles antes de reducir todo el grupo.

Nota

- *Si desea reducir un grupo que contiene una capa Acuarela, debe convertir en primer lugar esta capa en una capa predeterminada y cambiar su método de composición al predeterminado. Si desea obtener más información sobre los métodos de composición, consulte "Mezcla de capas mediante métodos de composición" en la página 279.*

Fusión de capas con el lienzo

Si coloca una capa (o grupo), se combina su contenido con el lienzo. Una vez colocada la capa, ya no podrá acceder a su contenido específico desde el lienzo.

Puede colocar capas concretas o todas las capas al mismo tiempo.

Al colocar una capa, puede crear una selección basada en el contenido de la capa. Si la capa tiene una capa de máscara, la máscara se utiliza para realizar la selección. Consulte "Operaciones con capas de máscara" en la página 286 si desea obtener más información sobre las capas de máscara. Si desea obtener más información sobre las selecciones, consulte "Operaciones con selecciones" en la página 229.

Para colocar capas concretas

1. En la paleta Capas, seleccione las capas (o grupos) que desea colocar.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en el botón Opciones de capa y elija Colocar.

- Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Colocar.

Para colocar todas las capas

- En la paleta Capas, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Colocar todas.

Para realizar una selección colocando una capa

- En la paleta Capas, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Colocar y seleccionar.

Edición de capas

Para editar el contenido de una capa, le puede aplicar efectos, transformar sus dimensiones o pintar sobre él. También puede desplazar el contenido de la capa para cambiar el diseño general de la imagen.

Acerca de los métodos de estilo

El entorno de medios naturales permite aplicar los trazos de pincel a las distintas capas para que interactúen las unas con las otras. Sin embargo, si se mezclan trazos de pincel que utilizan los métodos Recubrimiento y Acumulación en la misma capa, se pueden producir resultados inesperados. Éstos se producen por el conflicto entre el método de estilo y el método de composición de la capa.

- Los estilos que utilizan el método Acumulación, como, por ejemplo, la categoría Rotuladores o Lápices, funcionan mejor en capas que utilizan el método de composición Tinte. De hecho, si pinta en una capa en blanco con el método Acumulación, Corel Painter establecerá automáticamente el método de composición de la capa en Tinte.
- Los estilos que utilizan el método Recubrimiento funcionan mejor en capas que utilizan el método de composición Predeterminado.

Si desea obtener más información sobre los métodos de composición de capas, consulte “Mezcla de capas mediante métodos de composición” en la página 279.

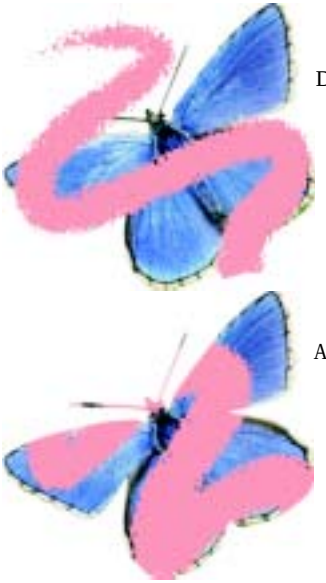
Si desea obtener más información sobre los métodos de pincel, consulte “Métodos y subcategorías” en la página 169.

Mantenimiento de la transparencia de las capas

Las áreas de una capa que no contienen imágenes son transparentes. Para conservar las áreas transparentes de una capa, active la casilla de verificación Conservar transparencia de la paleta Capas. Esta opción determina las áreas de una capa en las que puede crear imágenes. También afecta al resultado del borrado o la supresión de las imágenes de una capa.

De forma predeterminada, la casilla de verificación Conservar transparencia está desactivada, lo que permite pintar en cualquier parte de la capa. Si está activada, se conservarán

las áreas transparentes y sólo podrá pintar en las áreas de la capa que ya contengan imágenes.



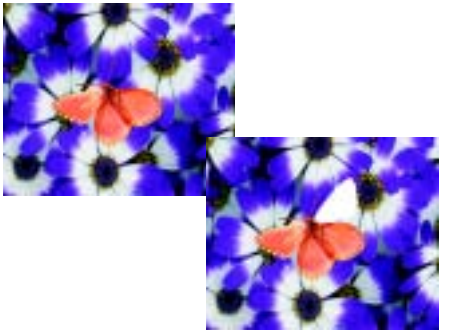
Resultado de pintar una capa con la opción Conservar transparencia activada y desactivada.

Puede considerar la opción Conservar transparencia como la capa de máscara. Como se describe en “Operaciones con capas de máscara” en la página 286, una capa de máscara define las áreas visibles de una capa.

La opción Conservar transparencia proporciona una capacidad de edición selectiva que permite modificar los trazos ya aplicados y crear efectos interesantes. Por ejemplo, puede activarla para rellenar un conjunto de cartas escritas a mano con un patrón, un degradado de colores u otro tipo de trazos de pincel.

La opción Conservar transparencia también afecta al resultado de cortar o borrar en una capa.

- Si está desactivada, el borrado o la supresión de las imágenes restaurará la transparencia del área y mostrará la imagen subyacente.
- Si está activada, el borrado o la supresión de imágenes mostrará el color del papel del documento. De hecho, el borrado o la supresión con la opción Conservar transparencia activada es lo mismo que pintar o rellenar con el color del papel del documento.



Si borra parte de la capa con la opción Conservar transparencia desactivada, se restaura la transparencia (superior). Si la opción está activada, el borrado mostrará el color del papel (inferior).

Para conservar la transparencia de la capa

- En la paleta Capas, active la casilla de verificación Conservar transparencia.

Sugerencia

- *También puede cargar la transparencia de una capa en una selección. En la paleta Capas, presione la tecla* ***Control*** *mientras hace clic en la capa (Mac OS) o haga clic con el botón derecho en la capa (Windows)*

y elija Seleccionar transparencia de capa. Si desea obtener más información sobre las selecciones, consulte “Operaciones con selecciones” en la página 229.

Cómo pintar en capas

Si una capa está seleccionada, puede utilizar los pinceles para pintar, dibujar, borrar o clonar en una capa. Al pintar en las capas, tenga en cuenta lo siguiente:

- Los estilos Acuarela sólo se pueden utilizar en las capas Acuarela. En estas capas, sólo puede pintar con estilos Acuarela.
- Los estilos Tinta líquida sólo se pueden utilizar en las capas Tinta líquida. En estas capas, sólo puede pintar con estilos Tinta líquida.
- No puede pintar en capas agrupadas. En primer lugar debe reducir el grupo.
- Antes de pintar en una forma, debe convertirla en una capa basada en píxeles. Corel Painter le pedirá que efectúe una forma si intenta pintar en ella. Una vez efectuada, no podrá volver a acceder a los controles vectoriales de la forma.
- Para evitar que se pinte en áreas de una capa, realice una selección. Si desea obtener más información, consulte “Creación de selecciones” en la página 232.
- Puede controlar las partes de una capa que desea que se muestren o que se oculten mediante la creación de una capa de máscara. Si desea obtener más información, consulte “Operaciones con capas de máscara” en la página 286.

Para pintar en una capa

1. Seleccione una capa.
2. En la barra de selección de estilos, elija una categoría y una variante de estilo.
3. Pinte en la capa de la ventana del documento.

   La opción Conservar transparencia determina las áreas de una capa en las que se puede pintar. Si desea obtener más información, consulte “Mantenimiento de la transparencia de las capas” en la página 270.

Operaciones con objetos flotantes

Para realizar selecciones en una capa, utilice las herramientas Selección rectangular, Selección ovalada, Lazo o Varita mágica. Estas selecciones funcionan del mismo modo que en el lienzo, es decir, puede utilizarlas para restringir los trazos de pincel, aislar un área de la capa para aplicar un efecto o elegir un área de la capa para cortar o copiar.

De forma predeterminada, al mover una selección, sólo se moverá el recuadro de selección, no la imagen. Para mover la imagen seleccionada en una capa, debe “hacer flotar” la selección. Si lo hace, el área seleccionada de la capa se convertirá en un objeto flotante. Puede mover objetos flotantes por una capa para crear nuevas composiciones.

Cada capa de un documento sólo puede tener un objeto flotante al mismo tiempo. Puede colocar un objeto flotante para fusionarlo con la

capa. La mayoría de las operaciones vuelven a colocar (o combinar) el objeto flotante de forma automática en su capa principal.

Si guarda un documento en formato RIFF, Corel Painter conservará todos los objetos flotantes. Sin embargo, si guarda un documento con un formato de archivo que no sea RIFF, los objetos flotantes se colocarán automáticamente en sus capas principales.

Para crear un objeto flotante

1. Seleccione una capa mediante una herramienta de selección.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en la selección con la herramienta Ajustador de capas .
   - Elija el menú **Selección** > **Crear flotante**.

   El objeto flotante aparecerá como un elemento debajo de la capa principal de la paleta Capas.

Para cambiar la posición de un objeto flotante

1. En la paleta Capas, seleccione el objeto flotante.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - En la ventana del documento, arrastre el objeto flotante a la nueva ubicación con la herramienta Ajustador de capas.
   - Presione las teclas de flecha para desplazar el objeto flotante un píxel cada vez.

Para colocar un objeto flotante

1. En la paleta Capas, seleccione el objeto flotante.
2. Haga clic en el botón Opciones de capa y elija Colocar.

Adición de sombras

Si añade sombras al contenido de una capa, podrá mejorar el aspecto de una imagen. Puede añadir sombras a una sola capa o a un grupo.

La colocación de sombras también es útil para desarrollar las boquillas de la manguera de imágenes. Si desea obtener más información, consulte “Preparación de imágenes” en la página 383.

Si añade una sombra, Corel Painter creará una nueva capa para la sombra y la agrupará a la original. De este modo, podrá seleccionar y modificar la capa de sombras al margen de la capa original.

Para añadir una sombra

1. Seleccione una capa (o un grupo).
2. Elija el menú **Efectos** > **Objetos** > **Crear sombra**.
3. En el cuadro de diálogo Sombra, introduzca los valores en los siguientes cuadros:
   - **Descentrado X** y **Descentrado Y**: distancia en píxeles desde el centro de la imagen de la capa hasta la sombra.
   - **Opacidad**: grado en el que la sombra cubre las imágenes subyacentes. Si establece la opacidad en el 100%, se oscurecen las imágenes

subyacentes. Los valores inferiores crean sombras más transparentes.

- **Radio**: cantidad de desenfoque en el borde de la sombra. El radio es la mitad de la distancia del área desenfocada. Si establece el radio en cero, creará una sombra de bordes perfilados.
- **Ángulo**: dirección del desenfoque.
- **Ligereza**: cantidad de desenfoque aplicada perpendicular al ángulo. Si al desenfocar aparecen rayas, aumente el valor de Ligereza para suavizarlo.

Si desea fusionar la capa de sombras colocada con la capa de imagen, active la casilla de verificación Reducir a una capa.

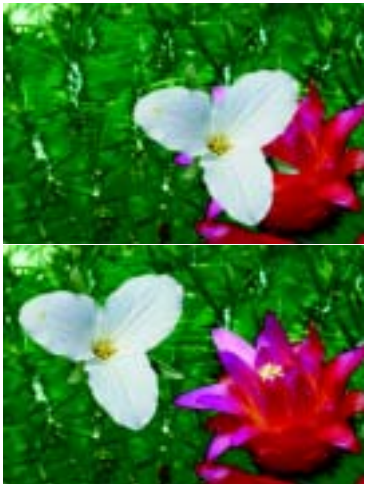
Creación de patrones en capas

Puede utilizar las mismas técnicas de creación de patrones en las capas que en el lienzo. Sin embargo, las características de ajuste del patrón no se aplican a las capas. Esto se debe a que el lienzo tiene bordes, pero las capas no los tienen: no tienen un tamaño limitado. Si cambia el patrón de una capa, éste no se ajustará.

Si desea obtener más información, consulte “Uso de los patrones” en la página 74.

Movimiento de capas

Si una capa está seleccionada, podrá mover su contenido a cualquier parte del documento para crear un nuevo diseño de la imagen.



El cambio de posición del contenido de una capa resulta útil para obtener una composición de la imagen rápida y fácilmente.

Imagínese el contenido de una capa como si estuviera dentro de un cuadro delimitador invisible. Este cuadro es un rectángulo que marca los bordes izquierdo, derecho, superior e inferior del contenido de la capa. Cuando se mueve o alinea una capa, se trabaja con las dimensiones y la posición de este cuadro y no de toda el área de la capa. De este modo, se puede colocar fácilmente el contenido de una capa en relación con el lienzo.

Esta capa contiene un trazo de pincel. El área de contenido está definida por un cuadro delimitador invisible.

Los indicadores de capa proporcionan una representación visual del cuadro delimitador. Si desea obtener más información, consulte “Visualización de indicadores de capa” en la página 265.

Para mover una capa

1. En la paleta Capas, seleccione la capa (o grupo) que desea mover.
2. Elija la herramienta Ajustador de capas de la caja de herramientas.
3. En la ventana del documento, arrastre la capa seleccionada.

Para arrastrar una capa

1. En la paleta Capas, seleccione la capa (o grupo) que desea mover.
2. Presione las teclas de flecha para mover la capa seleccionada un píxel cada vez.

Para mover una capa a una ubicación concreta

1. En la paleta Capas, seleccione una capa o un grupo.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Atributos de capa.
   - Para las capas basadas en píxeles y para las capas de referencia, haga doble clic en la paleta Capas o seleccione un elemento y presione la tecla **Retorno** (Mac OS) o **Intro** (Windows).
3. En el cuadro de diálogo Atributos de capa, introduzca los valores en los siguientes cuadros:
   - **Superior**: distancia en píxeles desde el borde superior del lienzo hasta el borde superior del contenido de la capa. Aumente este valor para mover la capa hacia abajo o redúzcalo para moverla hacia arriba.
   - **Izquierda**: distancia en píxeles desde el borde izquierdo del lienzo hasta el borde izquierdo del contenido de la capa. Aumente este valor para mover la capa hacia la derecha o redúzcalo para moverla hacia la izquierda.

Nota

- *Si utiliza valores negativos o valores superiores a las dimensiones del lienzo, se colocará parte de la capa o incluso toda fuera del lienzo.*

Alineación de capas

Puede alinear las capas de forma horizontal o vertical.

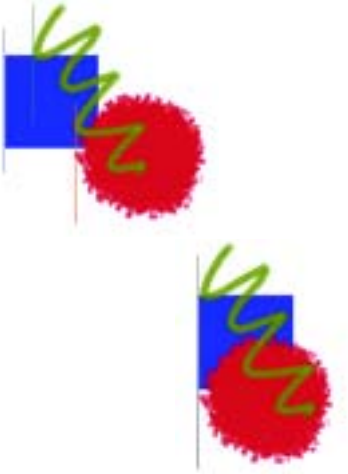
Para alinear las capas, realice los siguientes pasos:

- Corel Painter calcula el punto de “destino” del procedimiento de alineación.

Por ejemplo, si alinea capas a la izquierda, el destino será el punto situado más a la izquierda de todas las capas seleccionadas. Si alinea de forma horizontal al centro, el destino será el punto medio entre el borde situado más a la izquierda y el borde situado más a la derecha de las capas seleccionadas.

- Corel Painter alinea el borde correspondiente de cada cuadro delimitador de la capa seleccionada con el punto de destino.

  Por ejemplo, si alinea capas a la izquierda, Corel Painter desplazará cada capa para que el borde izquierdo del cuadro delimitador se alinee con el punto de destino. Por ejemplo, si alinea capas de forma horizontal al centro, Corel Painter desplazará cada capa para que el punto medio horizontal del cuadro delimitador se alinee con el punto de destino.



El borde izquierdo del cuadrado es el punto situado más a la izquierda de todas las capas seleccionadas (superior). Las capas se alinean de forma horizontal a la izquierda para que todas las capas se alineen con el punto situado más a la izquierda (inferior).

Para alinear capas

1. Seleccione las capas (o grupos) que desee alinear.
2. Elija el menú **Efectos > Objetos > Alinear**.
3. En el cuadro de diálogo Alinear formas, active cualquiera de las siguientes opciones en Horizontal:
   - **Izquierda**: alinea los bordes izquierdos del contenido de las capas.
   - **Centro**: alinea los puntos medios del contenido de las capas de forma horizontal.
   - **Derecha**: alinea los bordes derechos del contenido de las capas.
   - **Ninguna**: conserva la alineación horizontal existente.
4. Active una de las siguientes opciones en Vertical:
   - **Superior**: alinea los bordes superiores del contenido de las capas.
   - **Medio**: alinea los puntos medios del contenido de las capas de forma vertical.
   - **Inferior**: alinea los bordes inferiores del contenido de las capas.
   - **Ninguna**: conserva la alineación vertical existente.

Operaciones con capas de referencia

Las capas de referencia obtienen el contenido de la imagen de una fuente externa, ya sea de una capa basada en píxeles del documento actual o de un archivo distinto. Proporcionan una representación de baja resolución de la imagen original que se puede manipular rápidamente con métodos que, de otro modo, serían demasiado lentos.

Cuando se trabaja con una capa de referencia, se puede transformar (redimensionar, girar, inclinar) una capa en pantalla arrastrando sus tiradores. Puede ajustar diferentes opciones. Las transformaciones aparecerán en la ventana del documento inmediatamente.

Cuando haya terminado de aplicar las transformaciones, convierta de nuevo la capa de referencia en la capa estándar. Corel Painter examina la imagen de origen para restaurar la resolución original.

No puede editar los datos de una imagen en una capa de referencia. Si intenta aplicar efectos o pintar en una capa de referencia, Corel Painter le pedirá volver a convertirla en una capa basada en píxeles.

Puede crear una capa de referencia basándose en una capa existente o colocando una imagen. Si desea obtener más información sobre la colocación de imágenes, consulte “Colocación de archivos” en la página 39.

Para crear una capa de referencia

1. Seleccione una capa.
2. Elija el menú **Efectos** > **Orientación** > **Transformación libre**.

   El icono de la capa de la paleta Capas cambia y un cuadro con ocho tiradores marca el límite del contenido de la capa en la ventana del documento.

Para redimensionar una capa de referencia

1. Seleccione una capa de referencia.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Arrastre uno de los tiradores de esquina para redimensionar la capa en dos direcciones a la vez. Si desea mantener las proporciones de la capa, mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras la arrastra. El cursor cambia cuando lo coloca sobre un tirador .
   - Arrastre uno de los tiradores laterales para redimensionar la capa en sólo una dirección.

Para girar una capa de referencia

1. Seleccione una capa de referencia.
2. Mantenga presionada la tecla **Comando** (Mac OS) o **Ctrl** (Windows) y arrastre uno de los tiradores de las esquinas. El cursor cambia cuando lo coloca sobre el tirador de una esquina .

Para inclinar una capa de referencia

1. Seleccione una capa de referencia.
2. Mantenga presionada la tecla **Comando** (Mac OS) o **Ctrl**

(Windows) y arrastre uno de los tiradores laterales. El cursor cambia cuando lo coloca sobre un tirador lateral .

Para configurar las opciones de capa de referencia

1 Seleccione una capa de referencia.

2 Elija el menú **Efectos > Orientación > Establecer transformación**.

3 En el cuadro de diálogo Establecer transformación, ajuste cualquiera de los siguientes valores:

- **Mantener Alpha**: trabaja con imágenes colocadas para mantener el canal Alpha del archivo. Cuando se coloca la imagen, el canal se convierte en la capa de máscara. Desactive esta opción si desea eliminar el canal.
- **Horizontal** y **Vertical**: relación de escala entre la capa de referencia y la capa de origen. Si la escala es baja, por ejemplo 33%, y la aumenta, Corel Painter consulta la capa fuente para obtener más datos de los píxeles.
- **Restringir proporción**: mantiene las proporciones de la imagen. Desactive esta opción para distorsionar las propiedades de la imagen.
- **Rotación** e **Inclinación**: gira o inclina la capa según una posición original de 0°. Especifique los valores positivos para girar o inclinar la capa en el sentido contrario a las manecillas del reloj; especifique valores negativos para girar o inclinar la capa en el sentido de las manecillas del reloj.
- **Rápida**: establece una proporción alta de extracción de muestras para producir una capa de referencia de baja resolución. Este tipo de capa contiene menos información, así que se puede transformar rápidamente.
- **Nítida**: establece la proporción de extracción de muestras en 1 a 1 para producir una capa de referencia de la resolución más alta posible hasta la resolución del origen. De este modo se conseguirá una imagen mejor mientras se trabaja, pero se tardará mucho más en calcular transformaciones.

Notas

- *La configuración Calidad (Rápida o Nítida) sólo se aplica a la calidad de la capa de referencia. Si convierte una capa de referencia en una capa basada en píxeles, Corel Painter vuelve a extraer una muestra de la imagen original para conseguir la mejor resolución posible.*
- *Imagen de referencia: muestra las dimensiones de los píxeles de la imagen original. Esta información es siempre la misma, ya que no se pueden cambiar los valores en Imagen de referencia.*

Para realizar una capa de referencia

1 Seleccione una capa de referencia.

2 Elija el menú **Efectos > Orientación > Efectuar transformación**.

El proceso de conversión puede tardar un tiempo en realizarse,

según el tamaño y la calidad de la capa.

Cambio de las características de la capa

Configuración de la opacidad de la capa

Puede ajustar la opacidad de la capa para crear distintos niveles de transparencia. El regulador Opacidad cubre un rango que va de 0% (completamente transparente) a 100% (completamente opaco).

Para cambiar la opacidad de una capa

1. Seleccione la capa que desea cambiar:
2. En la paleta Capas, realice una de las siguientes operaciones:
   - Desplace el regulador Opacidad.
   - Introduzca un porcentaje en el cuadro Opacidad y presione la tecla **Retorno** (Mac OS) o **Intro** (Windows).

El ejemplo superior muestra las capas del fondo a un 100% de opacidad. El inferior las muestra al 50% de opacidad.

Mezcla de capas mediante métodos de composición

El método de composición de la capa controla el modo en que interactúa con la imagen subyacente. Puede cambiar los métodos de composición para crear efectos especiales sin cambiar las imágenes reales que componen un documento.

Corel Painter proporciona dos tipos de configuración de composición:

- **Método de composición**: establece el método de composición estándar.
- **Profundidad de composición**: controla el modo en que los datos de la imagen de la capa interactúan con la información de profundidad del resto de capas y del lienzo.

Por ejemplo, si el lienzo contiene trazos de pincel Impasto, la configuración de Profundidad de composición determina lo que ocurre cuando los trazos de pincel interactúan en la capa.

Si desea obtener más información sobre las opciones de Profundidad de composición, consulte “Mezcla de Impasto con otras capas” en la página 156.

Puede configurar distintos métodos de composición para cada una de las capas del documento. Tenga en cuenta el papel de la imagen subyacente al crear un efecto, ya que

puede conseguir un resultado inesperado si dicha imagen es blanca o negra.

La mejor forma de entender los distintos métodos de composición es verlos actuar. Cambie rápidamente entre varios métodos de composición de la capa para crear nuevas e interesantes versiones de la imagen.

Los métodos de composición disponibles son:

Predeterminado

En el método Predeterminado, la capa cubre (oculta) la imagen subyacente.

Tinte

El método Tinte colorea la imagen subyacente con el color de la capa. Por ejemplo, una capa amarilla proporciona a la imagen subyacente un recubrimiento amarillo.

Corel Painter establece automáticamente el método de composición de la capa en Tinte si pinta en ella con un estilo que utiliza el método Acumulación.

Coloración

El método Coloración reemplaza el matiz y la saturación de los píxeles del lienzo por el matiz y la saturación de los píxeles de la capa.

Puede utilizar esta característica para convertir una imagen en color en una imagen en escala de grises o viceversa. Una capa negra convierte la imagen en color subyacente en otra en escala de grises. Una capa coloreada añade color a las imágenes en escala de grises subyacentes.

Invertido

Con el método Invertido, la capa invierte los colores que se encuentran debajo de ella. Este método se utiliza para quitar texto. Coloque una capa sobre texto negro para convertirlo en blanco.

El complementario de un color es el color opuesto dentro del espectro de colores.

Con el método Invertido, los colores de la capa se ignoran. El contenido de la capa se convierte en transparente y muestra el opuesto de los colores que se encuentran debajo de ella.

Sombra

La opción Sombra permite bloquear la luz para crear sombras sin cambiar la imagen.

Combinado

En el método Combinado, la capa se combina con la imagen subyacente basada en el combinado. Se muestran las partes de la capa más claras que la imagen subyacente. Las partes más oscuras se reemplazan por el área más clara de la imagen subyacente.

Una de la aplicaciones de este método es rellenar el texto. Si tiene una fotografía como capa superior y texto negro como imagen subyacente, elija Combinado para rellenar el texto con la imagen.

Pseudocolor

El método Pseudocolor traduce la luminancia de la capa a matiz. Puede utilizar este método para convertir una capa en escala de grises en un espectro de colores.

Normal

El método Normal funciona como el método predeterminado, es decir, la capa cubre la imagen subyacente. El método Normal es el modo predeterminado de Photoshop.

Disolución

La opción Disolución combina el color de la imagen con el color de la capa basado en la opacidad.

Multiplicación

La opción Multiplicación combina colores para crear un color más oscuro.

Aclarado

La opción Aclarado combina colores para crear un color más claro.

Superposición

La opción Superposición combina colores y mantiene los realces y sombras del color de la imagen.

Luz suave

La opción Luz suave oscurece o aclara los colores según la luminancia del color de la capa.

Luz fuerte

La opción Luz fuerte multiplica o aclara los colores, según la luminancia del color de la capa.

Claro

La opción Claro toma lo más claro de la imagen o el color de la capa y utiliza ese color.

Matiz

La opción Matiz crea un color mediante la combinación de la luminancia y la saturación del color de la imagen con el matiz del color de la capa.

Oscuro

La opción Oscuro toma lo más oscuro de la imagen o el color de la capa y utiliza ese color.

Diferencia

La opción Diferencia resta un color de otro, según el color que tenga un valor mayor de brillo.

Saturación

La opción Saturación crea un color mediante la combinación de la luminancia y el matiz del color de la imagen con la saturación del color de la capa.

Color

La opción Color crea un nuevo color mediante la combinación de la luminancia del color de la imagen con el matiz y saturación del color de la capa.

Luminosidad

La opción Luminosidad crea un nuevo color a partir del matiz y la saturación del color de la imagen y la luminancia del color de la capa. Es el valor opuesto a Color.

Recubrimiento

El método Recubrimiento utiliza una combinación del método Predeterminado y el método Tinte. Los bordes del contenido de la capa tiñen la imagen subyacente con su color (método Tinte). El resto de la capa recubre la imagen subyacente (método Predeterminado).

Para cambiar el método de composición de una capa

1 Seleccione una capa.

2 En la paleta Capas, elija un método de composición del menú emergente Método de composición.

Otras opciones de capa

El cuadro de diálogo Atributos de capa contiene varias opciones para establecer diferentes atributos de capa. Puede cambiar el nombre de una capa, ajustar su posición, especificar información del mapa de imágenes y grabar notas.

El apartado “Cómo asignar un nombre a una capa” en la página 262 proporciona instrucciones sobre cómo cambiar el nombre de una capa.

El apartado “Movimiento de capas” en la página 274 proporciona instrucciones sobre cómo mover una capa a una ubicación concreta.

Un mapa de imágenes es una característica Web que permite asignar una dirección URL a una capa. Al guardar el archivo en formato JPEG o GIF, el usuario puede hacer clic en un

área del archivo asignada a una imagen para que se enlace con la dirección URL.

Si desea obtener más información sobre la creación de mapas de imágenes, consulte “Asignación de imágenes de lado cliente” en la página 457.

Para grabar notas para una capa

1. Seleccione una capa (o un grupo).
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en la flecha del menú de la paleta Capas y elija Atributos de capa.
   - Para las capas basadas en píxeles y para las capas de referencia, haga doble clic en la paleta Capas o seleccione un elemento y presione la tecla **Retorno** (Mac OS) o **Intro** (Windows).
   - Elija el menú **Capas > Atributos de capa**.
3. Rellene el cuadro Nota.

Nota

- *Si activa la casilla de verificación Área con enlaces a WWW para la asignación de imágenes, no podrá grabar notas para una capa.*

Uso del Portafolio de imágenes

En el Portafolio de imágenes podrá almacenar las imágenes que desea volver a utilizar.

Para mostrar la paleta Portafolio de imágenes

- Elija el menú **Ventana > Mostrar portafolio de imágenes**.

  Si la paleta Mostrar portafolio de imágenes no está ampliada, haga clic en la flecha de la paleta.

Para añadir un elemento al Portafolio de imágenes

1. Seleccione una capa.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Para cortar la capa del documento actual, arrástrela hasta la paleta Portafolio de imágenes con la herramienta Ajustador de capas .
   - Para copiar la capa, mantenga presionada la tecla **Opción** (Mac OS) o **Alt** (Windows) y arrástrela a la paleta Portafolio de imágenes con la herramienta Ajustador de capas.
3. En el cuadro de diálogo Guardar imagen, escriba un nombre en el cuadro Guardar como.

Nota

- *El Portafolio de imágenes sólo contiene capas basadas en píxeles. Si desea añadir una forma, una capa de acuarela, de tinta líquida o dinámica al Portafolio de imágenes, en primer lugar debe convertirla en una capa predeterminada.*

Para utilizar una imagen del Portafolio de imágenes

- Arrastre un elemento de la paleta Portafolio de imágenes a la ventana del documento.

Corel Painter coloca el elemento del portafolio de imágenes en una nueva capa.

Uso de las bibliotecas del Portafolio de imágenes

Puede crear sus propias bibliotecas del Portafolio de imágenes para organizar las capas por categorías. Al crear una biblioteca, tenga en cuenta que cuanto más pequeña sea, más rápido podrá consultar su contenido.

La opción Gestor de imágenes del menú de la paleta Portafolio de imágenes permite mover elementos entre las bibliotecas del Portafolio de imágenes.

Si desea obtener más información sobre cómo mover elementos entre bibliotecas, consulte “Bibliotecas y gestores” en la página 26.

Operaciones con capas de máscara

Puede crear una capa de máscara para definir las áreas de la capa que desea que se muestren en la ventana del documento.

Las *máscaras* se originaron como una técnica para crear separaciones de color, donde las hojas de material de máscara se recortaban para definir las áreas de color de una imagen. En el espacio de trabajo digital de Corel Painter, la capa de máscara es una potente herramienta para controlar la composición y los efectos de la imagen.

Capas de máscara frente a canales

Las capas de máscara son parecidas a los canales Alpha. Ambos son imágenes en escala de grises que puede crear y editar. Aunque la paleta Canales proporciona acceso tanto a los canales como a las capas de máscara, sus características y funciones son diferentes:

- El lienzo puede tener hasta 32 canales Alpha, mientras que cada capa puede tener como máximo una capa de máscara.
- Los canales no afectan a la visibilidad de la imagen del lienzo, mientras que las capas de máscara definen las áreas visibles de una imagen de capa.
- Los canales Alpha, si están cargados, protegen las áreas designadas de una imagen, mientras que las capas de máscara no ofrecen protección.
- Para activar un canal, debe cargarlo en una selección, mientras que una capa de máscara se puede activar y desactivar en cualquier momento.

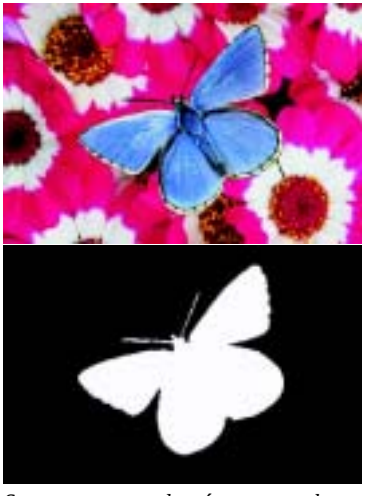
Si desea obtener más información sobre los canales, consulte “Concepto de canales Alpha” en la página 247.

Creación de capas de máscara

Una capa de máscara es una imagen en escala de grises. En las áreas donde la máscara es blanca, se muestra el contenido de la capa, mientras que en las áreas donde la máscara es negra, la capa es transparente y desvela las imágenes que aparecen debajo de ella. Los niveles intermedios de gris son parcialmente transparentes.

Puede crear una nueva capa de máscara en blanco o una capa de máscara basada en la transparencia de la capa. Las capas de máscara basadas en la transparencia serán blancas en las áreas en las que la capa tenga contenido y serán negras en las demás áreas. Si desea obtener más información sobre la transparencia de la capa, consulte “Mantenimiento de la transparencia de las capas” en la página 270.

También puede copiar un canal en una capa de máscara.



Se crea una capa de máscara para la capa de mariposa según su transparencia. Las áreas negras son transparentes, mientras que las blancas muestran la imagen.

Para crear una nueva capa de máscara en blanco

1. Seleccione una capa.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - En la paleta Capas, haga clic en el botón Crear capa de máscara .
   - Elija el menú **Capas > Crear capa de máscara**.

   El icono de capa de máscara se muestra junto al nombre de la capa en la paleta Capas.

Para crear una capa de máscara basada en la transparencia

1. Seleccione una capa.
2. Elija el menú **Capas > Máscara a partir de transparencia**.

   El icono de capa de máscara se muestra junto al nombre de la capa en la paleta Capas.

Notas

- *Puede crear capas de máscara basadas en la transparencia sólo para capas basadas en píxeles. Las demás capas se deben convertir en primer lugar en capas predeterminadas.*
- *Las versiones anteriores de Corel Painter usaban máscaras de visibilidad de capas. Si tiene un archivo con una máscara de visibilidad modificada creada con una versión anterior de Corel Painter, utilice este procedimiento para cargar la máscara de visibilidad en una capa de máscara.*

Para copiar un canal en una capa de visibilidad

1. Alinee la capa con la parte del canal que desee.
2. Seleccione la capa en la paleta Capas.
3. Haga clic en el botón Crear capa de máscara.

   Se creará una capa de máscara en blanco.
4. En la paleta Canales, seleccione el canal que desea copiar.
5. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Duplicar.
6. En el cuadro de diálogo Duplicar canal, elija la capa de máscara del menú emergente Destino.

   Corel Painter copia en la capa de máscara la parte del canal que coincide con el contenido de la capa.

Selección y visualización de capas de máscara

Antes de trabajar con una capa de máscara, debe seleccionarla. También puede ver una capa de máscara como una imagen en escala de grises. La selección y visualización de una capa de máscara son operaciones diferentes. Puede seleccionar una capa de máscara sin verla.

Para seleccionar una capa de máscara

1. En la paleta Capas, elija una capa que tenga una capa de máscara.

   En la paleta Canales, se muestra una nueva capa de máscara.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - En la paleta Canales, haga clic en la capa de máscara.
   - En la paleta Capas, haga clic en el icono de capa de máscara que se encuentra junto al nombre de la capa.

Para ver una capa de máscara

1. Seleccione una capa con una capa de máscara.
2. En la paleta Canales, haga clic en la capa de máscara.

   De este modo, la imagen RGB estará oculta.

Para ocultar una capa de máscara

- Haga clic en el icono de ojo que se encuentra junto al elemento de la capa de máscara para cerrarlo.

Administración de capas de máscara

Puede copiar una capa de máscara en un canal Alpha.

Si ha terminado de trabajar con una capa de máscara, puede suprimirla. También puede borrar una capa de máscara sin suprimirla y mantener una máscara en blanco.

La capa de máscara es una imagen en escala de grises. Si la invierte, puede oscurecer los píxeles oscuros y viceversa.

Puede desactivar una capa de máscara, lo que permite ver toda la capa. La capa de máscara se puede volver a activar en cualquier momento.

Si le gustan los resultados de una capa de máscara, puede aplicarla. De esta manera, se quitan permanentemente las partes ocultas de la capa y se suprime la capa de máscara.

Aunque las capas de máscara no evitan la edición de áreas de la capas, puede cargar una capa de máscara en una selección. La selección protege las partes ocultas de la capa. Si desea obtener más información sobre las selecciones, consulte “Operaciones con selecciones” en la página 229.

El nombre de la capa de máscara que aparece en la paleta Canales refleja el nombre de la capa (*Nombre de capa* Capa de máscara). Aunque no puede cambiar el nombre de una capa de máscara, se actualiza automáticamente al cambiar el nombre de la capa de máscara.

Cuando mueve una capa, Corel Painter mueve también la capa de máscara para mantener la correspondencia de píxeles.

Para copiar una capa de máscara en un canal

1. Seleccione una capa de máscara.
2. En la paleta Canales, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Duplicar.
3. En el cuadro de diálogo Duplicar canal, elija Nuevo en el menú emergente Destino.

Sugerencia

- *También puede copiar en un canal existente, que reemplaza a ese canal. Para ello, elija el canal que desea reemplazar del menú emergente Destino.*

Para suprimir una capa de máscara

1. Seleccione una capa de máscara.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - En la paleta Canales, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Suprimir.
   - Haga clic en el botón Suprimir que se encuentra en la parte inferior de la paleta Canales.
   - Elija el menú **Capas > Eliminar capa de máscara**.

Para borrar una capa de máscara

1. Seleccione una capa de máscara.
2. En la paleta Canales, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Borrar.

Para invertir una capa de máscara

1. Seleccione una capa de máscara.
2. En la paleta Canales, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Invertir.

Para desactivar una capa de máscara

1. Seleccione una capa de máscara.
2. Elija el menú **Capas > Desactivar capa de máscara**.

   Se muestra una ‘X’ roja sobre el icono de capa de máscara.

Para activar una capa de máscara

1. Seleccione una capa de máscara.
2. Elija el menú **Capas > Activar capa de máscara**.

Para aplicar una capa de máscara

1. Seleccione una capa de máscara.
2. Elija el menú **Capas > Aplicar capa de máscara**.

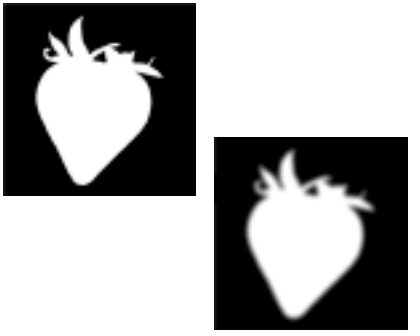
Para cargar una capa de máscara en una selección

1. En la paleta Capas, seleccione una capa que tenga una capa de máscara.
2. Presione la tecla **Control** mientras hace clic en el icono de capa de máscara (Mac OS) o haga clic con el botón derecho del ratón en el icono de capa de máscara (Windows) y elija Cargar capa de máscara en la selección.

Edición de capas de máscara

Si selecciona una capa de máscara, puede editarla como lo haría con un canal. Puede pintar en una capa de máscara; aplicarle los efectos; rellenarla con color, patrones, degradados o tejidos y fundirla. No tiene que visualizar la capa de máscara para editarla. Puede seleccionar la capa de máscara, realizar los cambios oportunos y ver la imagen resultante inmediatamente.

Si desea obtener información sobre la edición de capas de máscara, consulte “Edición de canales” en la página 253.



Capa de máscara antes y después del fundido.

Al editar una capa de máscara, se realizan modificaciones en la máscara y no en la imagen de la capa. Sólo puede utilizar sombreados grises, ya que no hay colores disponibles. Esto se debe a que la capa de máscara es una imagen en escala de grises, independiente de la imagen RGB.

La pintura y los efectos aplicados a una capa de máscara se reflejarán como se muestra a continuación:

- Si aplica blanco, se borra de la máscara, lo que muestra aún más detalles de la imagen.
- Si aplica negro, se añade a la máscara, lo que oculta más detalles de la capa.
- Si aplica un valor de gris intermedio, la máscara se vuelve semitransparente.

15 Uso de los efectos de imagen

Los efectos de imagen de Corel Painter permiten llevar a cabo un sinfín de operaciones, desde corregir colores o retocar imágenes hasta crear imágenes completamente nuevas a partir de un origen.

Los efectos abarcan desde herramientas prácticas como Orientación, Control de tonalidad y Enfoque, hasta expresiones artísticas como Relieves, Superposición de color, Van Gogh y Posterizar.

Los métodos artísticos tradicionales inspiraron muchos de los efectos de Corel Painter.

En algunos casos, los efectos deben utilizarse con otras opciones de Corel Painter como clonaciones, pinceles especiales o capas. En este capítulo encontrará la información necesaria para utilizar los efectos. No obstante, se proporcionan referencias cruzadas en el caso en necesite información más detallada sobre una característica determinada de Corel Painter.

Conocimientos básicos para aplicar los efectos

La mayoría de los efectos de Corel Painter se aplican de la misma manera:

- Seleccionar el lugar donde debe aplicarse el efecto.
- Elegir un efecto determinado.
- Establecer las opciones del efecto y hacer clic en OK para aplicarlo a la imagen.

Algunas de las opciones y de los parámetros de los efectos pueden implicar la utilización de otras características, como selecciones, capas, colores, texturas de papel y degradados.

Además de trabajar con otras paletas, puede sacar el mejor partido de los efectos si conoce bien los métodos de aplicación y la característica Fundir.

Selección del lugar de aplicación de los efectos

Los efectos especiales se pueden aplicar a una selección, a una capa o a toda la imagen.

- Si no ha seleccionado ningún elemento, el efecto se aplica a toda la imagen.
- Si desea aplicar un efecto a una zona del lienzo, seleccione el área antes de elegir un efecto. Puede utilizar cualquiera de las herramientas de selección, incluidas las herramientas Selección rectangular, Selección ovalada, Lazo y Varita mágica. Si desea obtener más información sobre estas herramientas, consulte “Creación de selecciones” en la página 232.
- Si desea aplicar un efecto a una capa, seleccione la capa antes de elegir el efecto. Corel Painter aplica el efecto a toda la capa. Si desea obtener más información sobre cómo seleccionar una capa, consulte “Selección de capas” en la página 264.
- Si aplica un efecto a una forma, a una capa dinámica o a una capa de referencia, primero deberá aplicarlo a una capa de imagen.

Efectos y paletas abiertas

Es posible cambiar la configuración de color, papel, patrón y degradado mientras trabaja con un efecto. Para ello, debe mostrar todas las paletas necesarias antes de elegir un efecto. Por ejemplo, el efecto Superposición de color combina la textura de papel seleccionada y el color principal para definir la superposición. Si las paletas Papeles y Colores están abiertas cuando elija ese efecto, podrá cambiar el grano del papel y los colores para crear diferentes capas antes de aplicar el efecto a la imagen. Cualquier cambio de papel o color aparecerá en la ventana de previsualización del cuadro de diálogo Superposición de color. Puede desplazar los cuadros de diálogo de efectos por la pantalla, cuando sea necesario, para tener un acceso total a otras paletas.

Uso de la opción Fundir con los efectos

La opción Fundir permite deshacer cualquier porcentaje del último efecto aplicado a la imagen. Puede utilizar esta opción para controlar la intensidad de un efecto.

Utilice el cuadro de diálogo Fundir para deshacer un porcentaje de su último efecto.

Para aplicar el fundido

1 Abra un documento nuevo.

2 Pinte una imagen en color o rellénela con un patrón.

3 Elija un efecto, ajuste la configuración y haga clic en OK para aplicarlo.

4 Elija el menú **Edición > Fundir**.

5 En el cuadro de diálogo Fundir, arrastre el regulador.

La imagen de la ventana de previsualización cambia.

6 Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK para aplicar el efecto.

Si desea deshacerlo, elija el menú **Edición > Deshacer**.

Últimas opciones de efectos utilizadas

En la parte superior del menú Efectos, Corel Painter muestra los últimos dos efectos que ha aplicado. De esta manera puede volver a aplicar rápidamente los efectos que utiliza más a menudo.

Sugerencia

- *También puede utilizar los accesos directos de teclado para aplicar los dos últimos efectos. Vuelva a aplicar el último efecto presionando las teclas Comando +/ (Mac OS) o Ctrl +/(Windows). Si desea volver a aplicar el segundo último efecto, presiones las teclas Comando+; (Mac OS) o Ctrl+; (Windows).*

Acerca del menú Usar

Muchos de los cuadros de diálogo de efectos de Corel Painter tienen el menú emergente Usar que permite especificar un origen o un método. El origen determina cómo se aplica un efecto a las diferentes áreas de la imagen; las zonas claras del origen reciben el mayor grado de cambio, mientras que a las zonas oscuras se les aplica un cambio de menor grado. Por ejemplo, si utiliza el método Papel, el efecto se aplica basándose en las áreas claras y oscuras de la textura de papel seleccionada.

Las opciones del menú emergente Usar varían en función del efecto. Éstas son algunas de las opciones:

- Color uniforme
- Papel
- Luminancia de imagen
- Luminancia original (Origen de clon)
- Pinceladas 3D
- Canal Alpha o capa de máscara

  Esta opción sólo está disponible si el documento tiene un canal o una capa con una capa de máscara.

Estas opciones se describen en las secciones en las que se explican los diferentes efectos.

En la mayoría de los casos, en la ventana de previsualización de un cuadro de diálogo de un efecto puede observarse el resultado que se obtiene de las distintas opciones seleccionadas. La mejor manera de ver cómo afectan estas opciones a las imágenes es probándolas.

Filtros de otros fabricantes

Puede obtener efectos adicionales utilizando filtros de otros fabricantes. Normalmente, estos filtros se compran por separado. En Corel

Painter, puede acceder a los filtros de otros fabricantes desde el menú Efectos.

Si desea obtener información sobre cómo ubicar los filtros para Corel Painter, consulte “Uso de filtros” en la página 65. Si desea obtener información sobre la instalación de filtros de efectos de otros fabricantes, consulte “Para adquirir, exportar o instalar un filtro de efectos” en la página 67.

Para utilizar filtros de otros fabricantes desde Corel Painter

1. Seleccione toda la imagen o sólo una parte de la misma.
2. Elija el menú **Efectos > Otro > Filtro de conexión** y elija el efecto que desea.

   Todos los filtros de otros fabricantes están ubicados en submenús.

Nota

- *No se admite el uso de filtros pertenecientes a imágenes en escala de grises o CMYK (cian, magenta, amarillo, negro).*

Adquisición o exportación de filtros

Puede utilizar las opciones Adquirir o Exportar del menú Archivo para transferir imágenes a y desde dispositivos admitidos, como escáneres, grabadoras e impresoras en color.

Efectos de la opción Orientación

Puede cambiar la orientación de toda la imagen o de parte de la misma girándola, escalándola a un tamaño mayor o menor o invirtiéndola horizontal o verticalmente. También es posible distorsionar las imágenes.

Corel Painter sólo aplica efectos de orientación a capas. Por lo tanto, si gira, escala, invierte o distorsiona una imagen o una selección, Corel Painter la convertirá primero en una capa. La imagen o la selección seguirá siendo una capa hasta que la combine con el lienzo. Si desea obtener más información, consulte “Fusión de capas con el lienzo” en la página 269.

Rotación de imágenes

El efecto Girar permite girar toda la imagen o sólo parte de la misma.

A veces, la capa girada no cabe en el área del lienzo. Para ver toda la imagen que ha girado, puede cambiar el tamaño del lienzo. Si desea obtener más información, consulte “Redimensión del lienzo” en la página 46.

Es posible girar parte de una imagen.

Para girar una imagen

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

Si desea girar toda la imagen, no seleccione nada.

2 Elija el menú **Efectos > Orientación > Girar**.

3 Realice una de las siguientes operaciones:

- En la ventana del documento, arrastre un tirador de la esquina de la selección. El cuadro de diálogo Girar selección muestra el ángulo girado en grados.
- En el cuadro de diálogo Girar selección, especifique un ángulo de giro en grados. Un número positivo hará girar la imagen en sentido contrario a las manecillas del reloj y un número negativo la hará girar en el otro sentido.

4 Haga clic en OK para aplicar el efecto.

Cómo escalar imágenes

La opción Escalar permite cambiar las dimensiones de toda la imagen o sólo de una parte de la misma.

Para escalar una imagen

1 Seleccione una capa o un área del lienzo.

Si desea escalar toda la imagen, no seleccione nada.

2 Elija el menú **Efectos > Orientación > Escalar**.

3 Realice una de las siguientes operaciones:

- En la ventana del documento, arrastre un tirador de la selección. El cuadro de diálogo Escalar selección muestra los porcentajes de la escala horizontal y vertical.
- En el cuadro de diálogo Escalar selección, especifique los porcentajes de la escala horizontal y vertical.

4 Active cualquiera de las siguientes opciones:

- **Restringir proporción**: mantiene las proporciones de la selección. Si desactiva esta opción, podrá cambiar las medidas horizontales y verticales de manera independiente.
- **Conservar centro**: active esta opción para mantener la imagen o la selección anclada en su ubicación, en relación con el centro de la imagen.

5 Haga clic en OK para aplicar el efecto.

Inversión de imágenes

Es posible invertir toda una imagen o una parte de la misma en sentido horizontal (de izquierda a derecha) o vertical (de arriba abajo).

Para invertir una imagen horizontalmente

1 Seleccione una capa o un área del lienzo.

Si desea invertir toda la imagen, no seleccione nada.

2 Elija el menú **Efectos > Orientación > Invertir horizontalmente**.

Imagen original

Imagen invertida horizontalmente

Para invertir una imagen verticalmente

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea invertir toda la imagen, no seleccione nada.
2. Elija el menú **Efectos > Orientación > Invertir verticalmente**.

Imagen invertida verticalmente

Distorsión de imágenes

Es posible distorsionar toda una imagen o parte de la misma.

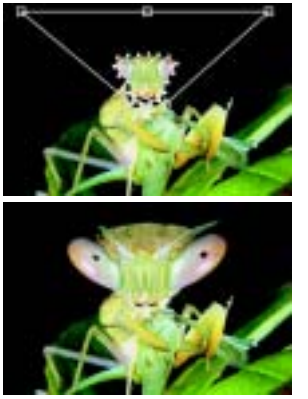


Imagen original y parte de la imagen distorsionadas

Para distorsionar una imagen

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea distorsionar toda la imagen, no seleccione nada.
2. Elija el menú **Efectos > Orientación > Distorsionar**.
3. En la ventana del documento, arrastre cualquiera de los tiradores de selección para volver a dar forma a la selección.
4. Si desea ver una presentación más precisa, pero más lenta, de los cambios, active la opción Óptima

(más lenta) en el cuadro de diálogo Distorsionar selección.

Esta opción es particularmente útil en imágenes muy distorsionadas.

5 Haga clic en OK para aplicar el efecto.

Transformación libre de imágenes

Las opciones Transformación libre, Establecer transformación y Efectuar transformación sólo funcionan con capas de referencia. Consulte “Operaciones con capas de referencia” en la página 277 si desea obtener más información sobre estas opciones.

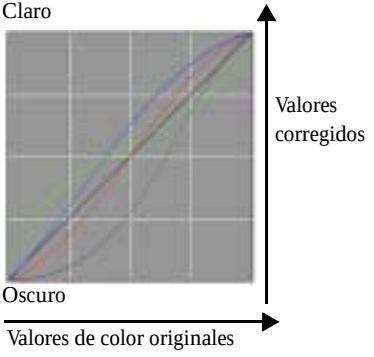
Corrección de color

La opción Corrección de color permite realizar ajustes en las cantidades relativas de los componentes de color en una imagen. Esta opción se suele utilizar para mejorar un escáner que produce colores poco intensos o difuminados. También puede utilizarla para crear efectos surrealistas de color.

Si se selecciona una capa, la corrección de color sólo se aplica a dicha capa. Si no se ha seleccionado ninguna capa, se corregirá el color de toda la imagen.

La corrección de color se basa en ajustar curvas de respuesta gamma. Puede ajustar las curvas gamma para rojo, verde, azul o todos los componentes de los tres colores. La curva maestra de gris controla todos los componentes por igual.

Las curvas describen cómo se ajustan los valores de color de entrada para crear los valores de color de salida (corregidos).



Curva gamma

El eje horizontal describe los valores de entrada (valores de color originales). El eje vertical describe los valores de salida (valores corregidos).

Antes de ajustar la curva, ésta aparece perfectamente en diagonal (45°), lo que indica que todos los valores de entrada y de salida son iguales.

Corel Painter coloca los valores claros en la parte superior del gráfico y los valores más oscuros en la parte inferior.

Cuando se editan curvas RGB, el color en uso se indica mediante un punto de color en la curva.

Utilice el cuadro de diálogo Corrección de color para corregir los colores.

El cuadro de diálogo Corrección de color proporciona acceso a cuatro métodos de corrección que controlan el ajuste de una curva gamma.

- Contraste y brillo
- Curva
- Mano alzada
- Avanzado

Puede ajustar la imagen utilizando un sólo método o combinando algunos de ellos.

Corrección de colores mediante el método de contraste y brillo

Este método permite ajustar el contraste y el brillo de los colores, a la vez que mantiene las transiciones de la tonalidad de la imagen original.

Podrá observar que mientras ajusta los reguladores de contraste o brillo, los puntos finales de las curvas permanecen fijos. Esto se debe a que el efecto mantiene los niveles de la imagen original. Siempre dispondrá de 256 niveles distintos, independientemente de cuánto ajuste los reguladores.

El contraste ajusta la diferencia entre los valores claros y los oscuros. A medida que aumenta el contraste, la curva adquiere forma de “S”, indicando que los colores brillantes se están volviendo más brillantes y los oscuros, más oscuros.

Imagen original

Corrección de color mediante el contraste

El brillo cambia todos los valores en una curva a un tono más brillante o más oscuro.

Corrección de color mediante el brillo

Para corregir los colores mediante el contraste y el brillo

1. Elija el menú **Efectos > Control de tonalidad > Corregir colores**.
2. En el cuadro de diálogo Corrección de color, elija Contraste y brillo del menú emergente.
3. Haga clic en el icono del color y ajuste los reguladores de contraste y brillo de cada color que desea ajustar.

Iconos de colores del cuadro de diálogo Corrección de color

Sugerencia

- *Haga clic en el icono Maestro de color para ajustar todas las curvas a la vez.*

Corrección de colores mediante el método de curva

El método Curva permite arrastrar las curvas de color para volver a darles forma. Esto permite crear cambios muy específicos en los valores de color.

Corrección de color mediante el método Curva

Puede controlar el efecto general de los cambios mediante el regulador Efecto. El regulador controla cuánto se mueve la curva en respuesta a lo que usted arrastre. Cuando el regulador está totalmente a la derecha, se mueve toda la curva. A medida que se reduce el valor, la parte de la curva que se mueve es más pequeña.

Para corregir colores volviendo a dar forma a las curvas

1. Elija el menú **Efectos > Control de tonalidad > Corregir colores**.
2. En el cuadro de diálogo Corrección de color, elija Curva del menú emergente.
3. Realice las siguientes operaciones con cada color que desea ajustar:
   - Haga clic en el icono de color de la curva a la que desea volver a dar forma.
   - Ajuste la posición del regulador Efecto para establecer la intensidad de los cambios.
   - Sitúe el cursor sobre la curva y, cuando se convierta en una mano, arrastre la curva.

Sugerencia

- *Si desea volver a dar forma a todas las curvas de color a la vez, haga clic en el icono Maestro de color gris.*

Igualación de imágenes mediante el método Curva

Igualar una imagen supone aumentar el contraste estableciendo de nuevo los puntos más claros y oscuros y, a continuación, distribuyendo por igual los valores entre esos dos puntos.

Para establecer los puntos blancos y negros automáticamente

- Haga clic en el botón Configuración automática en el cuadro de diálogo Corrección de color.

Para establecer los puntos blancos y negros manualmente

1. Elija la herramienta Cuentagotas de la caja de herramientas.
2. En la ventana del documento, haga clic en el color que desea asignar como el punto más claro o más oscuro.
3. Elija el menú **Efectos > Control de tonalidad > Corregir colores**.
4. En el cuadro de diálogo Corrección de color, elija la opción Curva del menú emergente.
5. Haga clic en una de las siguientes opciones:
   - **Punto negro**: Corel Painter cambia a negro todo color igual o más oscuro que el color principal en uso.
   - **Punto blanco**: Corel Painter cambia a blanco todo color igual o más claro que el color principal en uso.

Corrección de colores mediante el método de mano alzada

El método Mano alzada permite dibujar la curva tal y como se desea. Este método es muy útil, sobre todo si desea aplicar efectos de posterizar u oscurecer.

Corrección de color mediante el método Mano alzada

Para corregir colores mediante el método Mano alzada

1. Elija el menú **Efectos > Control de tonalidad > Corregir colores**.
2. En el cuadro de diálogo Corrección de color, elija Mano alzada del menú emergente.
3. Realice las siguientes operaciones con cada color que desea ajustar:
   - Haga clic en el icono Color.
   - Sitúe el cursor sobre el gráfico y, cuando se convierta en un lápiz, arrástrelo para dibujar una nueva curva.

Sugerencia

- *Si desea volver a dibujar todas las curvas de color a la vez, haga clic en el icono Maestro de color gris.*

Corrección de colores mediante el método Avanzado

El método Avanzado permite establecer numéricamente la curva roja, verde y azul en cinco puntos:

Realce, 1/4 tono, Medio tono, 3/4 tono y Sombra. Los puntos coinciden con las líneas verticales de la cuadrícula.

Corrección de color mediante el método Avanzado

Para corregir colores mediante el método Avanzado

1. Elija el menú **Efectos > Control de tonalidad > Corregir colores**.
2. En el cuadro de diálogo Corrección de color, elija Avanzado del menú emergente.
3. Realice una de las siguientes operaciones con cada color que desee ajustar:
   - Haga clic en el icono del color y arrastre la curva correspondiente.
   - Introduzca valores en los cuadros.

Iconos de colores del cuadro de diálogo Corrección de color

Otros efectos de la opción Control de tonalidad

Las opciones de Control de tonalidad del menú Efectos permiten ajustar o alterar los colores de una imagen.

Ajuste de colores

El efecto Ajustar colores permite controlar el matiz, la saturación y el valor de una imagen de manera muy similar a la que utilizaría para ajustar el televisor.

Utilice el cuadro de diálogo Ajustar color para cambiar el matiz, la saturación y el valor de una imagen.

Para ajustar colores

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea ajustar los colores de toda la imagen, no seleccione nada.
2. Elija el menú **Efectos > Control de tonalidad > Ajustar colores**.
3. En el cuadro de diálogo Ajustar colores, elija uno de los siguientes

métodos del menú emergente Usar:

- Color uniforme: ajusta todos los píxeles por igual.
- Papel: utiliza el grano del papel seleccionado para controlar el ajuste del color.
- Luminancia de imagen: utiliza la luminancia de la imagen como modelo para el ajuste del color. Las zonas con una luminancia mayor se ajustan más.
- Luminancia original: utiliza la luminancia del origen de clon como modelo para el ajuste de color. Si no ha establecido un origen de color, se utilizará el patrón actual.
- Canal Alpha o Capa de máscara: utiliza la capa de máscara o el canal alpha seleccionado como modelo para controlar el ajuste de color. Por ejemplo, un degradado de negro a blanco en el canal o en la máscara permitirá ajustar el color en la imagen de forma progresiva. En aquellas zonas donde el canal o la máscara es negro, los colores no se cambian. En las zonas donde el canal o la máscara es blanco, el ajuste se aplica por completo. Las zonas transitorias reciben ajustes de color proporcionales.

4 Ajuste los reguladores para controlar los niveles generales de matiz, saturación y valor de la selección.

- Matiz: ajusta los colores de los píxeles cambiando su matiz. Si mueve el regulador a la derecha, cambia el matiz del anillo de color en sentido contrario a las manecillas del reloj.
- Saturación: ajusta la cantidad de matiz puro en el color. Si mueve el regulador totalmente a la izquierda, se crea una imagen en escala de grises.
- Valor: ajusta el brillo del color. Cuando mueve el regulador a la izquierda se oscurecen los colores.

Podrá ver los cambios en la ventana de previsualización. Puede arrastrar la ventana de previsualización para ver diferentes partes de la imagen.

Si desea volver a dejar la imagen o la selección tal y como estaba, presione Restablecer. De este modo se restablecen todos los reguladores.

5 Cuando esté satisfecho con la configuración, haga clic en OK para aplicar el efecto**.**

Nota

- *Los píxeles a los que se les ha asignado más luminancia reciben un ajuste de color mayor con todos los métodos, excepto con el método Color uniforme.*

Ajuste de los colores seleccionados

El efecto Ajustar colores seleccionados es parecido al efecto Ajustar colores, pero sólo funciona en un rango determinado de colores de una imagen. Puede elegir un color de una imagen y ajustar los colores de un rango de ese color. Por ejemplo, puede convertir pimientos amarillos en pimientos rojos.

Puede ajustar colores que son exactamente iguales al color seleccionado o puede elegir colores de un rango, según la proximidad (en el espectro de colores o en la progresión de color) al color seleccionado.

Los ajustes de color selectivos sólo cambian ciertos colores de la imagen.

Los reguladores de alcance determinan el alcance de la progresión de color MSV alrededor del color de referencia:

- Alcance de M: controla el número de matices afectados. Sólo se ajustan los matices con el porcentaje de matiz especificado en la rueda de color.
- Alcance de S: controla el rango de saturación ajustado. Sólo se ajustan las saturaciones que se encuentren dentro de ese rango.
- Alcance de V: controla el rango de valores ajustado.

Mediante la combinación de estas tres configuraciones, puede establecer de forma muy específica el rango de colores que va a ajustar. Por ejemplo, puede limitar los cambios a una sombra de rojo muy determinada.

Los reguladores de Fundido modifican la suavidad de los bordes de los colores seleccionados. Estos reguladores pueden ayudar a crear unas transiciones más suaves entre el color sustituido y el original.

Color sustituido con y sin fundido

La elección de métodos es la misma que para Ajustar colores. Si desea obtener más información, consulte “Para ajustar colores” en la página 301.

Para ajustar un color seleccionado

1. Elija el menú **Efectos > Control de tonalidad > Ajustar colores seleccionados**.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Ajustar seleccionados.
2. Sitúe el cursor sobre la imagen original en la ventana de la imagen (el cursor se convierte en un cuentagotas) y haga clic en el color que desea ajustar.

   La paleta Colores muestra el color seleccionado como el color principal.
3. Elija un método del menú emergente Usar para determinar qué utilizará Corel Painter como origen para el ajuste del color.
4. Ajuste los reguladores de alcance y fundido para seleccionar el rango de colores que se verá afectado.

   Desplace los reguladores de Alcance hacia la derecha para

aumentar la cantidad de progresión de color afectada por el efecto.

5 Ajuste los tres reguladores que se encuentran en la parte inferior para controlar los niveles generales de matiz, saturación y valor de la selección.

Podrá ver los cambios en la ventana de previsualización. Puede arrastrar la ventana de previsualización para ver diferentes partes de la imagen.

Si desea restablecer los reguladores a sus valores predeterminados, haga clic en Restablecer.

6 Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK para aplicar el efecto.

Brillo y contrate

El cuadro de diálogo Brillo/Contraste ajusta el brillo y el contraste de toda la imagen en RGB.

Antes y después de aplicar el efecto Brillo/Contraste

También puede ajustar el brillo y el contraste como una función de densidades de tinta ajustando la concentración de tinta. Si desea obtener más información, consulte “Efecto Concentración de tinta” en la página 323.

Para ajustar el brillo y el contraste RGB

1 Seleccione una capa o un área del lienzo.

Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.

2 Elija el menú **Efectos > Control de tonalidad > Brillo/Contraste**.

Aparecerá el cuadro de diálogo Brillo/Contraste.

3 Arrastre el regulador superior para ajustar el contraste de la imagen. Arrastre el regulador inferior para ajustar el brillo de la imagen.

La imagen se ajusta al soltar el botón del ratón o el lápiz gráfico.

Si desea restablecer los reguladores a sus valores predeterminados, haga clic en Restablecer.

4 Haga clic en Aplicar.

Efecto Igualar

El efecto Igualar mejora el contraste mediante el ajuste de los puntos negros y blancos y la distribución de los niveles de brillo a través de todo el rango de niveles disponibles.

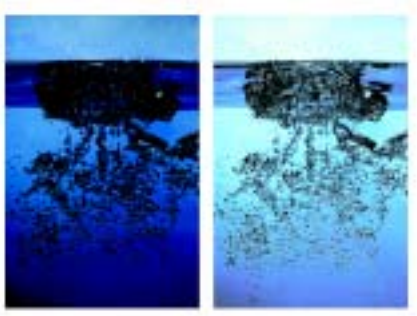


Imagen antes y después de aplicar el efecto Igualar

Corel Painter permite igualar una imagen mediante la creación de un histograma, que muestra el número de píxeles para cada valor de nivel de brillo, y el ajuste de esos valores.

El efecto Igualar también permite realizar ajustes gamma, que aclaran u oscurecen una imagen sin cambiar los realces ni las sombras.

El histograma está representado por la silueta. Cada pico muestra el número de píxeles de un nivel de brillo. Puede ajustar los puntos negros y blancos arrastrando los triángulos.

Para igualar colores

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.

2. Elija el menú **Efectos > Control de tonalidad > Igualar**.

   Corel Painter ajusta la imagen o la selección automáticamente para que el color más claro sea blanco y el más oscuro, negro.

3. En el cuadro de diálogo Igualar, ajuste el contraste arrastrando los marcadores blanco y negro que se encuentran debajo del histograma.

   Cualquier valor situado a la derecha del marcador blanco pasará a ser blanco y cualquier valor situado a la izquierda del marcador negro pasará a ser negro.

4. Para ajustar el valor gamma, realice una de la siguientes operaciones:

   - Desplace el regulador de brillo hacia la derecha para aumentar la gamma, oscureciendo, de este modo, la imagen.
   - Desplace el regulador de brillo hacia la derecha para disminuir la gamma, aclarando, de este modo, la imagen.

   Al modificar los valores de gamma sólo se ajustan los medios tonos de una imagen mientras que las áreas negras y blancas quedan intactas.

5. Haga clic en OK para aplicar los cambios.

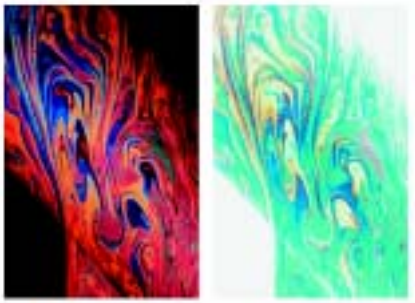
   Se aplica una previsualización de los cambios a la imagen original, pero no será final hasta que haga clic en OK. Si desea descartar los cambios realizados en la imagen, haga clic en Cancelar.

Sugerencia

- *Si realiza una selección y desea igualar toda la imagen, active la opción Aplicar a toda la imagen en el cuadro de diálogo Igualar.*

Efecto Negativo

El efecto Negativo invierte todos los colores de la imagen o de la capa seleccionada.



Versiones en positivo y en negativo de una imagen

Para invertir colores

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea invertir toda la imagen, no seleccione nada.

2. Elija el menú **Efectos > Control de tonalidad > Negativo**.

Efecto Posterizar

La posterización reduce el número de niveles de color que contiene una imagen.

Para posterizar una imagen

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.

2. Seleccione el menú **Efectos > Control de tonalidad > Posterizar**.
3. En el cuadro de diálogo Posterizar, introduzca un número de niveles.

   Cuanto menor sea el número de niveles, más pronunciado será el efecto.

4. Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK para aplicar el efecto.

Sugerencias

- *Para posterizar una imagen combinada con un grano del papel, consulte “Efecto Aplicar filtro tricolor” en la página 321.*
- *Para posterizar a dos niveles y ajustar el brillo, consulte “Efecto Igualar” en la página 304.*

Efecto Colores de vídeo

El efecto Colores de vídeo hace que los colores de una imagen sean compatibles con vídeo. Los colores que no son compatibles con vídeo se convierten en colores que sí lo son.

Los únicos colores que no son de vídeo son los amarillos brillantes y los cian. Corel Painter admite el sistema NTSC (National Television Standards Committee, Comité Nacional de Estándares de Televisión) para Estados Unidos y el sistema PAL (Phase Alternation by Line, Línea de Alternación de Fase) para equipos de vídeo europeos.

Para aplicar los colores de vídeo

1 Seleccione una capa o un área del lienzo.

Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, no seleccione nada.

2 Elija el menú **Efectos > Control de tonalidad > Colores de vídeo**.

3 En el cuadro de diálogo Colores de vídeo, elija NTSC o PAL en el menú emergente Sistema.

Posterización mediante la Paleta de colores

Corel Painter puede posterizar la imagen basándose en una paleta de colores. Esto permite crear una imagen con sólo una paleta de colores especificada. Esto es útil para trabajos multimedia, así como para aplicaciones como la serigrafía.

También puede utilizar este efecto para reducir colores en una imagen y que aparezcan correctamente en la Web. Si desea obtener más información, consulte “Operaciones con la opción Posterizar según paleta de colores” en la página 463.

Para posterizar una imagen mediante una paleta de colores

1 Seleccione una capa o un área del lienzo.

Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, no seleccione nada.

2 Abra o cree una paleta de colores.

Si desea obtener instrucciones sobre cómo crear una paleta de colores, consulte “Uso de las paletas de colores” en la página 94.

3 Elija el menú **Efectos > Control de tonalidad > Posterizar según paleta de colores**.

La imagen se reduce a los colores de la paleta de colores en uso.

Efecto Aplicar luz

El efecto Aplicar luz permite hacer brillar una o más fuentes de luz en una imagen.

Este efecto es parecido a colgar un trabajo en una galería de arte y ajustar los focos de color para iluminarlo.

Imagen antes y después del efecto Aplicar luz

Puede elegir diferentes efectos de luz de la biblioteca de Corel Painter o crear sus propios efectos definiendo el brillo, la distancia, el color y otras características.

Cuando haya producido el efecto de luz que desea, podrá guardarlo en una biblioteca para utilizarlo con otras imágenes.

Su PC o Mac debe disponer de un coprocesador matemático para poder utilizar el efecto Aplicar luz.

Aplicación de efectos de luz preestablecidos

La biblioteca de luces contiene varios entornos de luz predeterminados. Puede utilizar estos entornos directamente o como punto de partida para crear una luz personalizada.

Para aplicar efectos de luz preestablecidos

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.
2. Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Aplicar luz**.
3. En el cuadro de diálogo Aplicar luz, haga clic en una miniatura preestablecida.

   El efecto de luz se muestra en la ventana de previsualización.
4. Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK para aplicar el efecto.

Creación de luz personalizada

Puede utilizar los controles del cuadro de diálogo Aplicar luz para añadir, suprimir y colocar las fuentes de luz. También puede establecer las propiedades de la luz para crear efectos únicos de luz.

La ventana de previsualización muestra la posición actual de cada fuente de luz y el ángulo de su proyección.

Para crear luz personalizada, debe seguir los cuatro pasos siguientes:

- Añadir o suprimir fuentes de luz
- Colocar las luces
- Establecer las propiedades de la luz
- Guardar la configuración de la luz

Adición o supresión de fuentes de luz

El efecto de luz se crea aplicando luz de diferentes fuentes a la imagen. Puede añadir o suprimir tantas fuentes de luz como desee. El único límite es la memoria del sistema.

Cuando añada una fuente de luz, aparecerá un indicador nuevo en la ventana de previsualización. La parte pequeña del indicador de luz es el origen (el punto del que fluye la luz). La parte grande del indicador es el punto hacia el que fluye la luz.

Indicador de fuente de luz

Para añadir una fuente de luz

- Haga clic en cualquier lugar de la ventana de previsualización.

Para suprimir una fuente de luz

1. Haga clic en un indicador.
2. Presione Suprimir.

Colocación de las luces

El tipo de efecto de luz que crea está determinado por la posición de la luz en la imagen. Puede utilizar los indicadores de luz para mover y dirigir las fuentes de luz.

Para mover una fuente de luz

- Arrastre la parte grande del indicador hasta el punto en el que quiere que se origine la luz.

Para cambiar la dirección de la luz

- Arrastre la parte pequeña del indicador de luz hasta que la luz apunte a la dirección que desea.

Configuración de las propiedades de la luz

Es posible configurar propiedades de la luz tales como el brillo, la distancia, la elevación y el color.

Las propiedades de la luz tienen un efecto acumulativo. Por ejemplo, si aumenta el brillo de una luz, es posible que deba ajustar la exposición.

Para cambiar las propiedades de una luz

1. Haga clic en un indicador para seleccionarlo.
2. Ajuste cualquiera de los siguientes reguladores:
   - Brillo: es como un conmutador. Si desplaza este regulador hacia la izquierda, disminuye la fuente de luz y, si lo desplaza hacia la derecha, el brillo aumenta.
   - Distancia: controla la distancia que hay desde la luz hasta la imagen. Si acerca la fuente de luz, es posible que deba cambiar la exposición de la imagen (véase más abajo).
   - Elevación: establece el ángulo de la luz en relación con el lienzo. A 90° la luz brilla hacia abajo y a 1° está casi horizontal.
   - Extensión: establece el ángulo del cono de la luz.
   - Exposición: representa el brillo de la imagen, como en una fotografía. Si mueve el regulador hacia la izquierda, disminuye la exposición y se oscurece la imagen; si lo mueve a la derecha, aumenta la exposición y la imagen es más clara.
   - Ambiental: indica la luz que rodea a la imagen. Si no dispone de luces individuales en la imagen, la luz ambiental dirigirá la luz general de la imagen. Si desplaza el regulador Ambiental hacia la izquierda, la luz general se oscurece; si lo desplaza hacia la derecha, la luz aumenta.

Para cambiar el color de la luz

1. Haga clic en un indicador.

2 Haga clic en el icono Color de la luz y elija un color del selector de colores.

3 Haga clic en el icono Color de luz ambiental y elija un color del selector de colores para la luz circundante.

Cómo guardar efectos de luz

Una vez que haya ajustado la luz y creado el efecto que desea, podrá guardar la configuración en la biblioteca. De esta manera podrá utilizar rápidamente la misma configuración en otra imagen.

Para guardar efectos de luz determinados

1 Tras establecer un efecto de luz, haga clic en Guardar.

2 En el cuadro de diálogo Guardar luz, escriba un nombre para el nuevo efecto de luz.

El efecto se guarda en la biblioteca de configuraciones de Corel Painter predeterminada y aparece una miniatura en el cuadro de diálogo Aplicar luz.

Creación de bibliotecas de efectos de luz

Puede crear sus propias bibliotecas de luces para almacenar los efectos de luz personalizados. Mediante el Gestor de luces, puede mover los efectos de luz guardados a la biblioteca nueva.

De esta manera, puede establecer efectos para diferentes fines y acceder a ellos rápidamente.

Para crear una biblioteca de luces personalizada

1 En el cuadro de diálogo Aplicar luz, haga clic en Biblioteca.

2 Haga clic en Nuevo.

3 En el cuadro de diálogo Crear archivo, introduzca un nombre para la biblioteca y haga clic en Guardar.

Se crea una biblioteca vacía que pasa a ser la biblioteca actual.

4 En el cuadro de diálogo Aplicar luz, haga clic en Gestor de luces.

Aparecerá la biblioteca nueva en el lado izquierdo del cuadro de diálogo Gestor de luces.

5 Haga clic en Abrir, busque la biblioteca de configuraciones de Corel Painter y haga clic en Abrir.

Cualquier efecto de luz nuevo que haya guardado se mostrará al final de la biblioteca.

6 Haga clic en el efecto que desee mover a la biblioteca nueva. El nombre del efecto aparece en el centro del cuadro de diálogo.

7 Arrastre el efecto a la biblioteca nueva que se encuentra a la izquierda.

El efecto se copia en la nueva biblioteca. Si desea suprimirlo de la biblioteca de configuraciones de Corel Painter, haga clic en Suprimir.

Efecto Aplicar textura de superficie

El efecto Aplicar textura de superficie permite añadir una textura de superficie tridimensional a la imagen. Puede utilizar esta característica para aplicar una textura de papel en toda la imagen, dar profundidad a los trazos de pincel de un óleo y convertir los mosaicos en tridimensionales.

La textura de superficie se crea aplicando una textura de papel o utilizando información de un origen de clon para determinar la profundidad y la altura. Existen cinco métodos para crear una textura:

- Utilizar una textura de papel
- Utilizar la diferencia de un origen de clon
- Utilizar la luminancia de imagen
- Utilizar la luminancia de un origen de clon
- Utilizar un canal o una capa de máscara

El efecto Aplicar textura de superficie también permite aplicar una esfera reflectante a las superficies que puede hacer que las partes con textura de la imagen parezcan metálicas o cristalizadas. Si desea obtener más información, consulte “Operaciones con esferas reflectantes” en la página 318.

Su PC o Mac debe disponer de un coprocesador matemático para poder utilizar el efecto Aplicar textura de superficie.

Ejemplos de efectos creados con Aplicar textura de superficie

Configuración de las propiedades de sensación de profundidad

La textura de superficie que aplique está formada por un material. Ese material puede estar difuminado o mezclado con la imagen original, o puede ser muy reflectante o brillante, distorsionando la imagen original.

Los reguladores de Sensación de profundidad del cuadro de diálogo Aplicar textura de superficie permiten controlar las propiedades del material.

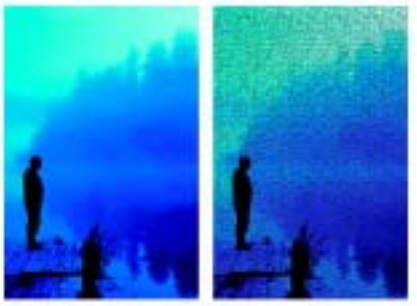
- El regulador Cantidad controla la cantidad de textura de superficie que se aplica a la imagen. Cuando desplaza el regulador totalmente hacia la derecha se aplica la cantidad máxima.
- El regulador Imagen controla la cantidad de color de la imagen original que se aplica a la textura. En 100%, aparece todo el color de la imagen. Desplace el regulador hacia la izquierda para mostrar más negro, dejando sólo el brillo.
- El regulador Brillo controla la cantidad de relieve que aparece en la superficie de la textura. Los valores más altos de Brillo hacen que la textura parezca metálica.
- El regulador Reflexión asigna una imagen o patrón de origen de clon

a la textura con un porcentaje variable.

Creación de textura utilizando papel

Cuando crea una textura utilizando Papel, la textura de papel en uso se aplica a la imagen. Si la paleta Papeles está abierta, puede elegir diferentes papeles y cambiar su escala para probar diferentes texturas.

La ventana de previsualización se actualiza automáticamente para reflejar los cambios en el papel.



Textura creada utilizando Grano del papel

Para crear una textura de superficie utilizando papel

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.
2. Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Aplicar textura de superficie**.
3. En el cuadro de diálogo Aplicar textura de superficie, elija Papel en el menú emergente Usar.

   Si desea aplicar una textura de papel invertida, active la casilla de verificación Invertida.
4. Ajuste el regulador Suavidad para controlar la cantidad de distorsión creada por la textura.

   Cuando aumenta la suavidad se crean más pasos intermedios, lo que produce una distorsión más suave.
5. Ajuste los reguladores de Sensación de profundidad.

   Si desea obtener más información, consulte “Configuración de las propiedades de sensación de profundidad” en la página 311.
6. Ajuste los reguladores de Controles de luz.

   Si desea obtener más información, consulte “Aplicación de luz a una textura” en la página 319.
7. Haga clic en OK para aplicar el efecto.

Creación de textura utilizando Pinceladas 3D

Cuando crea una textura utilizando Pinceladas 3D, la diferencia en la luminancia entre un origen de clon y el documento en uso se utiliza para determinar la apariencia de la textura.

Si cambia los colores del clon o lo posteriza, la textura se basa en diferencias de color. No obstante, si pinta en el clon, este método puede hacer que los trazos parezcan tridimensionales, creando la ilusión de que son óleos.

Si desea obtener información sobre clones, consulte “Clonación de imágenes” en la página 211.

Ejemplo de la textura creada cuando se aplica Posterizar al origen de clon

Ejemplo de la textura creada cuando se aplican trazos de pincel a una imagen clonada

Para crear una textura de superficie utilizando Pinceladas 3D

1 Abra la imagen original.

2 Elija el menú **Archivo > Clonar**.

Si desea modificar el clon antes de utilizar la opción Pinceladas 3D, aplique un efecto o pinte sobre él.

3 Seleccione una capa o un área del lienzo.

Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.

4 Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Aplicar textura de superficie**.

5 En el cuadro de diálogo Aplicar textura de superficie, elija la opción Pinceladas 3D del menú emergente Usar.

Si desea aplicar una textura invertida, active la casilla de verificación Invertida.

6 Ajuste el regulador Suavidad para controlar la cantidad de distorsión creada por la textura.

Cuando aumenta la suavidad se crean más pasos intermedios, lo que produce una distorsión más suave.

7 Ajuste los reguladores de Sensación de profundidad.

Si desea obtener más información, consulte “Configuración de las propiedades de sensación de profundidad” en la página 311.

8 Ajuste los reguladores de Controles de luz.

Si desea obtener más información, consulte “Aplicación de luz a una textura” en la página 319.

9 Haga clic en OK para aplicar la textura.

Creación de óleos tridimensionales

Dado que el método Pinceladas 3D utiliza la diferencia entre el origen de clon y su clon para definir la textura 3D, se puede crear la ilusión de óleos dimensionales pintando en un clon.

El aspecto de los trazos en el clon determina el grado de realidad de las pinceladas 3D finales. De esta forma, puede establecer un estilo más complejo antes de pintar. Por ejemplo, puede aplicar al trazo una textura de papel.

Ejemplo de pinceladas 3D con textura de papel

Muchas de la variantes de estilo revelan la textura de papel automáticamente en sus trazos.

Puede aplicar una textura de papel cuando cree una imagen y, a continuación, pintar o dibujar sobre ella para crear un lienzo con textura para los trazos. No obstante, la textura se puede suprimir, por lo que es posible que no termine con la misma textura en toda la superficie del documento. Generalmente, añadirá la textura de papel en el último paso de creación del trabajo.

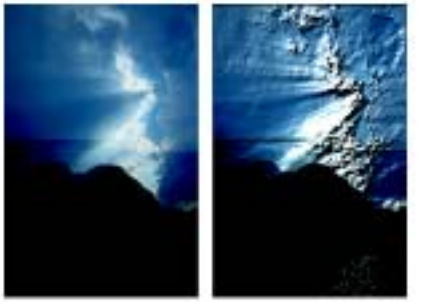
También puede utilizar una configuración avanzada de pincel para realizar trazos que parezcan reales. Por ejemplo, puede utilizar la opción Carga de pincel para mover los colores subyacentes mientras realiza los trazos de pincel. También puede aplicar otras configuraciones, como, por ejemplo, Mezcla y los tamaños máximo y mínimo del pincel, para crear trazos complejos. Consulte “Personalización de los estilos” en la página 159 si desea obtener más información sobre estas características.

Ejemplo de pinceladas 3D con las configuraciones Carga de pincel y Mezcla aplicadas

Creación de textura utilizando Luminancia

Cuando crea una textura mediante el método Luminancia de imagen, la luminancia, o luminosidad, de la imagen en uso determina dónde se añade la textura de superficie. Las partes claras de la imagen crean hendiduras y las oscuras crean áreas con más relieve.

El efecto general proporciona un aspecto en relieve en los bordes de las imágenes.



Textura basada en Luminancia de imagen

Para crear una textura de superficie utilizando luminancia

1 Seleccione una capa o un área del lienzo.

Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.

2 Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Aplicar textura de superficie**.

3 En el cuadro de diálogo Aplicar textura de superficie, elija Luminancia de imagen del menú emergente Usar.

Si desea aplicar una textura invertida, active la casilla de verificación Invertida.

4 Ajuste el regulador Suavidad para controlar la cantidad de distorsión creada por la textura.

Cuando aumenta la suavidad se crean más pasos intermedios, lo que produce una distorsión más suave.

5 Ajuste los reguladores de Sensación de profundidad.

Si desea obtener más información, consulte “Configuración de las propiedades de sensación de profundidad” en la página 311.

6 Ajuste los reguladores de Controles de luz.

Si desea obtener más información, consulte “Aplicación de luz a una textura” en la página 319.

7 Haga clic en OK para aplicar la textura.

Creación de textura mediante la luminancia del origen de clon

Cuando crea una textura mediante la luminancia del origen de clon, las hendiduras y los relieves de la textura se determinan por las áreas claras y oscuras del origen de clon y se aplican a su clon.

La característica exclusiva de este método es que puede crear interesantes efectos en relieve cambiando el origen de clon. Todos los efectos o trazos de pincel que aplique al origen tendrán como resultado diferentes texturas.

Por ejemplo, puede crear relieves en el clon oscureciendo el área en la imagen origen.

Textura basada en la luminancia del origen de clon

Para crear una textura de superficie basada en la luminancia del origen de clon

1 Abra una imagen.

2 Elija el menú **Archivo > Clonar**.

3 Modifique el clon. Para ello, aplique un efecto, pinte o elija un patrón o un degradado.

4 Seleccione una capa o un área del lienzo.

Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.

5 Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Aplicar textura de superficie**.

6 En el cuadro de diálogo Aplicar textura de superficie, elija Luminancia original en el menú emergente Usar.

Si desea aplicar una textura invertida, active la casilla de verificación Invertida.

7 Ajuste el regulador Suavidad para controlar la cantidad de distorsión creada por la textura.

Cuando aumenta la suavidad se crean más pasos intermedios, lo que produce una distorsión más suave.

8 Ajuste los reguladores de Sensación de profundidad.

Si desea obtener más información, consulte “Configuración de las propiedades de sensación de profundidad” en la página 311.

9 Ajuste los reguladores de Controles de luz.

Si desea obtener más información, consulte “Aplicación de luz a una textura” en la página 319.

10 Haga clic en OK para aplicar la textura.

Creación de efectos de relieve

Una de las maneras más eficaces de utilizar el método de Luminancia original es creando una imagen en relieve. Al contrario que los efectos estándar de relieve, el efecto Aplicar textura de superficie permite controlar no sólo la altura de la textura, sino también las propiedades de la luz y de los materiales del relieve.

Efecto de relieve

Para crear un efecto de relieve

1 Abra una imagen.

2 Elija el menú **Archivo > Clonar**.

3 Elija un color que no sea negro de la paleta Colores o de la Paleta de colores.

Si desea que la imagen en relieve sea blanca, deje la pantalla en blanco, seleccione toda la pantalla y, a continuación, suprima.

4 Elija el menú **Efectos > Relleno**.

5 Active la opción Color actual.

6 Haga clic en OK para rellenar el archivo de clon con color.

7 Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Aplicar textura de superficie**.

8 En el cuadro de diálogo Aplicar textura de superficie, elija Luminancia original del menú emergente Usar.

La ventana de previsualización muestra el relieve que contendrá la imagen.

9 Ajuste cualquiera de los reguladores de Sensación de profundidad o Controles de luz.

10 Haga clic en el botón Dirección de la luz para cambiar la ubicación de los relieves y las sombras.

Si desea cambiar el color de la luz, haga clic en el icono Color de la

luz y elija un color del selector de colores.

11 Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK para aplicar el efecto.

Creación de textura utilizando canales y capas de máscara

Corel Painter permite crear textura de superficie basada en un canal alpha o en una capa de máscara.

Sólo puede utilizar este método si la imagen dispone de un canal alpha guardado o de una capa con una capa de máscara guardada.

Al elegir un canal, la textura se aplica alrededor de los bordes del canal para que el área que cubre aparezca en relieve.

Cuando elige una capa de máscara, ésta se utiliza para determinar los límites de la textura. En este caso, la textura se aplica a los bordes de la capa de máscara. Consulte “Operaciones con capas de máscara” en la página 286 si desea obtener más información sobre capas de máscara.

Textura basada en un canal alpha guardado

Textura basada en una capa de máscara

Para crear una textura de superficie basada en un canal o en una capa de máscara

1 Seleccione una capa o un área del lienzo.

Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.

Si desea utilizar una capa de máscara, selecciónela.

2 Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Aplicar textura de superficie**.

3 En el cuadro de diálogo Aplicar textura de superficie, elija el canal o la capa de máscara del menú emergente Usar.

Si desea aplicar una textura invertida, active la casilla de verificación Invertida.

4 Ajuste el regulador Suavidad para controlar la cantidad de distorsión creada por la textura.

Cuando aumenta la suavidad se crean más pasos intermedios, lo que produce una distorsión más suave.

5 Ajuste los reguladores de Sensación de profundidad.

Si desea obtener más información, consulte “Configuración de las propiedades de sensación de profundidad” en la página 311.

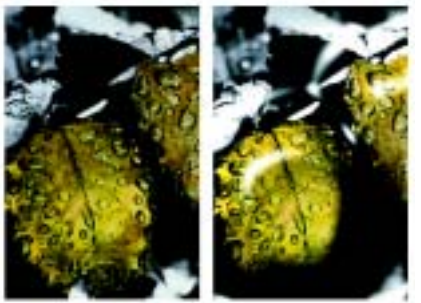
6 Ajuste los reguladores de Controles de luz.

Si desea obtener más información, consulte “Aplicación de luz a una textura” en la página 319.

7 Haga clic en OK para aplicar la textura.

Operaciones con esferas reflectantes

Una esfera reflectante es una imagen asignada a una textura para producir la ilusión de que es una luz reflejada del entorno que hay alrededor. Puede utilizar el patrón de esfera reflectante para aplicar rápidamente un reflejo realista. En la mayoría de los casos, una esfera reflectante hace que la textura parezca cromo o metal pulido.



Esfera reflectante típica

Es posible utilizar un patrón o una imagen de origen de clon como esfera reflectante. Al ajustar el regulador Reflexión, puede controlar la cantidad de imagen que aparece en la textura.

Si la imagen dispone de un origen de clon, la imagen origen se asigna a la textura. Si no, Corel Painter utiliza el patrón actual como esfera reflectante.

Puede utilizar el efecto Deformación de imagen para aproximar el reflejo de una superficie curva. Si desea obtener más información, consulte “Efecto Deformación de imagen” en la página 324.

Para crear una esfera reflectante desde un origen de clon

1 Cree una imagen nueva para utilizarla como reflejo.

Si desea aproximar el reflejo de una superficie curva, aplique el efecto Deformación de imagen.

2 Elija el menú **Archivo > Origen de clon > [nombre del archivo]**.

3 En la imagen original, seleccione el área que desea que sea reflectante.

4 Elija el menú **Capas > Nueva capa** para crear una nueva capa a partir de la selección.

5 En la paleta Capas, seleccione la capa y, a continuación, haga clic en el botón Crear capa de máscara .

Cuando utiliza una capa de máscara se simplifica el proceso ya que la capa de máscara coincide exactamente con la forma del área de reflexión. Consulte “Operaciones con capas de máscara” en la página 286 si desea obtener más información sobre las capas de máscara.

Capa lista para ser reflectante

6 Seleccione la capa.

Cuando se selecciona una capa, los efectos sólo se aplican a la capa.

7 Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Aplicar textura de superficie**.

8 En el cuadro de diálogo Aplicar textura de superficie, elija la capa de máscara del menú emergente Usar.

9 Ajuste el regulador Reflexión para controlar la cantidad de reflejo que desea.

10 Ajuste el regulador Suavidad para controlar la asignación desde los bordes de la imagen de la capa.

Si aumenta la Suavidad, se consigue un aspecto de la superficie más redondeado y tridimensional.

11 Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK para aplicar el efecto.

Resultado de la mariposa chapada en cromo

Aplicación de luz a una textura

Gran parte del aspecto final de las texturas está determinado por la luz que se le aplica. Una luz mala puede oscurecer detalles en un patrón o superficie. Una buena luz puede añadir realces interesantes y mejorar los reflejos.

Es posible añadir, suprimir y colocar fuentes de luz, así como configurar las propiedades de la luz.

Para añadir una luz

- En el cuadro de diálogo Aplicar textura de superficie, haga clic en la esfera de luz.

  Se añade un nuevo indicador de luz (un círculo pequeño) a la esfera de luz.

Sugerencia

- *La casilla de verificación Mostrar iconos de luz permite ocultar o mostrar los indicadores de luz.*

Para suprimir una luz

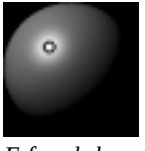
- Haga clic en un indicador de luz y presione la tecla **Suprimir**.

Configuración de la posición de la luz

Para colocar las luces, puede activar una de las opciones de Dirección de la luz o crear una configuración de luz personalizada a partir de la esfera.

Las opciones de Dirección de la luz representan ocho ángulos diferentes de luz preestablecidos.

La esfera de luz muestra todos los ángulos de superficie posibles y la manera en la que la luz los ilumina. Los indicadores de luz de la esfera muestran las posiciones actuales de todas las fuentes de luz.



Esfera de luz con un indicador de luz

El regulador Mostrar, que se encuentra debajo de la esfera, controla el brillo de ésta para que las posiciones de la luz se vean más fácilmente. No afecta a las luces propiamente dichas.

Para cambiar la posición de una luz

- En la esfera de luz, arrastre un indicador de luz.

Sugerencia

- *Para cambiar la posición de una luz, también puede seleccionar un indicador de luz en la esfera y activar una de las opciones de Dirección de la luz.*

Configuración de las propiedades de la luz

Los tres reguladores de Controles de luz permiten establecer las propiedades de una fuente de luz. También es posible cambiar el color de una luz.

- El regulador Brillo indica la intensidad de la luz.
- El regulador Concentración ajusta la extensión del brillo de la luz sobre la superficie.
- El regulador Exposición ajusta la cantidad de luz general, desde la más oscura hasta la más clara.

Para cambiar el color de la luz

1. Haga clic en el icono Color de la luz.
2. Elija un color del selector de colores.

Otros efectos de la opción Control de superficie

Los efectos de la opción Control de superficie permiten manipular el papel, el color y la luz para producir una variedad de interesantes efectos visuales. Muchos de estos efectos también permiten añadir textura a una imagen, produciendo la ilusión de estar pintando en un lienzo o en un papel.

Efecto Aplicar filtro tricolor

El efecto Aplicar filtro tricolor también permite añadir textura a una imagen. Combina la luminancia, la textura de papel seleccionada y los tres colores que seleccione para añadir un filtro tricolor a una imagen.

Efecto Aplicar filtro tricolor mediante luminancia de imagen

Para aplicar un filtro

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.

2. Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Aplicar filtro tricolor**.
3. En el cuadro de diálogo Filtro tricolor, elija tres colores; para ello, haga clic en cada icono de color y elija un color del selector de colores.
4. Desplace el regulador Umbral 1 para determinar qué cantidad del segundo y tercer color habrá en la imagen.

   Si desplaza el regulador hacia la izquierda, la cantidad del tercer color aumenta. Si lo desplaza hacia la derecha, aumenta la cantidad del segundo color.
5. Desplace el regulador Umbral 2 para determinar qué cantidad del primer color habrá en la imagen.

   Si desplaza el regulador hacia la izquierda, disminuye la cantidad del primer color. Si lo desplaza hacia la derecha, aumenta la cantidad del primer color.
6. Elija uno de los siguientes métodos del menú emergente Usar:

   - **Papel**: produce un filtro utilizando el grano del papel. Si la paleta Papeles está abierta, puede elegir diferentes texturas mientras el cuadro de diálogo Aplicar filtro tricolor está abierto.
   - **Luminancia de imagen**: crea una textura basada en el brillo de la imagen. Es parecida a una posterización de tres niveles.
   - **Luminancia original**: añade textura basada en el brillo del documento del origen de clon.
   - **[Canal alpha]** o **[Capa de máscara]**: estas opciones añaden textura basada en la luminancia del canal o de la capa de máscara. El menú emergente enumera cada canal alpha del documento. Si se ha seleccionado una capa con capa de máscara, ésta también aparece en la lista.
7. Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK para aplicar el efecto.

Efecto Superposición de color

Utilice el efecto Superposición de color para añadir simultáneamente color y textura a una imagen.

Efecto Superposición de color

El color se toma del color en uso en la paleta Colores. Tanto el color como la textura se aplican utilizando uno de los siguientes métodos:

- **Color uniforme**: añade un tinte plano a la imagen.
- **Papel**: superpone un color mediante la textura de papel como un modelo de asignación. Se aplica más color a las áreas claras del grano del papel y menos color a las oscuras.
- **Luminancia de imagen**: utiliza el brillo de la imagen como modelo para la superposición de color. Se aplica más efecto a las áreas claras de la imagen original y se aplica menos a las oscuras.
- **Luminancia original**: utiliza la luminancia del origen de clon como modelo para la superposición de color. Las áreas claras del origen de clon producen más color en la imagen.
- **[Canal Alpha]** o **[Capa de máscara]**: estas opciones utilizan el canal alpha seleccionado o la capa de máscara como modelo para la superposición de color. Se aplica más color a las áreas claras de la máscara o del canal y menos a las oscuras.

  Este método sólo puede utilizarse si se ha guardado un canal alpha o una capa de máscara en la imagen.

Para crear una superposición de color

1. Abra las paletas Colores y Papeles.
2. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.
3. Elija un color de la paleta Colores.

   Si desea basar el color en un tipo de grano del papel, seleccione una textura de papel en la paleta Papeles.
4. Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Superposición de color**.
5. En el cuadro de diálogo Superposición de color, elija un método del menú emergente Usar.
6. Desplace el regulador Opacidad hasta que la previsualización refleje la opacidad que desea.
7. Active cualquiera de las siguientes opciones:
   - **Concentración de tinta**: permite que el papel absorba el color.

- **Recubrimiento de color**: permite que el color cubra lo que hay debajo del mismo.

8 Cuando esté satisfecho con los valores establecidos, haga clic en OK para aplicar el efecto.

Efecto Concentración de tinta

El efecto Concentración de tinta ajusta la intensidad del color y añade textura de superficie ajustando los pigmentos. Puede utilizarlo para iluminar una fotografía con baja exposición o para oscurecer una con exposición alta.

Para ajustar la concentración de tinta

1 Seleccione una capa o un área del lienzo.

Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.

2 Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Concentración de tinta**.

Aparece el cuadro de diálogo Ajustar concentración de tinta. Es posible ajustar los controles de la paleta Papeles mientras el cuadro de diálogo está abierto.

3 Elija uno de los métodos siguientes del menú emergente Usar:

- **Color uniforme**: ajusta el color basado sólo en los valores del regulador Máximo. El regulador Mínimo no tiene efecto. Si establece el regulador Máximo en más de 100%, la densidad del color aumenta. Un valor por debajo de 100% la hace disminuir.
- **Papel**: ajusta un color mediante la textura de papel como un modelo de asignación.
- **Luminancia de imagen**: utiliza el brillo de la imagen como modelo para el ajuste del color.
- **Luminancia original**: utiliza la luminancia del origen de clon como modelo para el ajuste.
- **[Canal Alpha]** o **[Capa de máscara]**: estas opciones utilizan los valores del canal alpha o de la capa de máscara como modelo para el ajuste de concentración de tinta. Este método sólo puede utilizarse si se ha guardado un canal o una capa de máscara en la imagen.

4 Ajuste los reguladores Mínimo y Máximo según sea necesario.

Si piensa en la textura como en picos y en valles, el regulador Máximo controla la cantidad de tinta de los picos y el regulador Mínimo controla la cantidad de tinta de los valles. El valor más alto en que puede establecerse el regulador Máximo es 800%.

Cuanto más bajo sea el valor de Mínimo (hasta 0%), más contraste existirá entre los picos y los valles. Cuanto mayor sea el valor de Mínimo, más plano aparecerá el papel.

5 Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK para aplicar el efecto.

Efecto Textura de alto contraste

El efecto Textura de alto contraste genera una versión de alto contraste de una imagen en escala de grises.

Con esta característica, puede crear un efecto visual parecido al de una pantalla de medio tono personalizada, como un grabado o una pantalla de líneas.

El efecto Textura de alto contraste es parecido al que se obtiene con Aplicar filtro tricolor con alisado integrado.

Efecto Textura de alto contraste

Para aplicar textura de alto contraste

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.

2. Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Textura de alto contraste**.
3. En el cuadro de diálogo Textura de alto contraste, elija un método del menú emergente Usar.

   Puede basar el efecto en la textura de papel en uso, un canal, una máscara de capa, la luminancia de imagen o la luminancia original (origen de clon).
4. Ajuste los siguientes reguladores:
   - Umbral gris: determina dónde está el umbral, entre negro puro y blanco puro.
   - Grano: determina la profundidad con que penetra la textura en la superficie.
   - Contraste: determina el número de niveles de negro y de blanco. Por ejemplo, un contraste bajo genera un gris puro, un contraste medio produce niveles de escala de grises, aumentando hasta una pantalla en blanco y negro de contraste alto.
5. Haga clic en OK para aplicar el efecto.

Sugerencias

- *Si quiere restaurar algunos de los colores originales en la imagen tras utilizar este efecto, utilice la opción del menú Edición > Fundir. Fundir restaura algunos o todos los colores originales.*
- *Si desea añadir un nuevo grupo de colores, puede aplicar un degradado a la imagen. En la paleta Degradado, elija un degradado, haga clic en la flecha del menú de la paleta y, a continuación, elija Aplicar a imagen.*

Efecto Deformación de imagen

El efecto Deformación de imagen permite distorsionar la superficie de una imagen como si fuera una hoja de película flexible. Puede hacer que las imágenes aparezcan como si estuvieran reflejadas en un espejo distorsionador.

Utilice el efecto Deformación de imagen para distorsionar la imagen.

Su PC o Mac debe disponer de un coprocesador matemático para poder utilizar el efecto Deformación de imagen.

Para distorsionar una imagen

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.
2. Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Deformación de imagen**.
3. En el cuadro de diálogo Deformación de imagen, elija uno de métodos de deformación de imagen que se indican a continuación:
   - Lineal: tira del área seleccionada como si estuviera tirando desde la parte superior de un cono.
   - Cúbica: tira de una superficie plana hacia fuera.
   - Esfera: tira de una superficie como si fuera una lente.
4. Ajuste el regulador Tamaño.

   Este regulador controla el tamaño del área afectada arrastrando el cursor. Cuanto mayor sea el número, menor será el área afectada.
5. En la ventana de previsualización, arrastre para deformar la imagen.

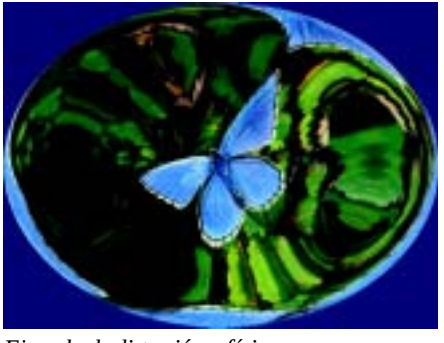
   Mientras arrastra el cursor, aparecerá un círculo, indicando el área afectada.
6. Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK para aplicar el efecto.

Efecto Distorsión rápida

El efecto Distorsión rápida permite crear algunas distorsiones básicas, como distorsiones estiradas o abultadas. Estas distorsiones son útiles para preparar imágenes para esferas reflectantes cuando se aplica la textura de superficie. Si desea obtener más información sobre texturas de superficie y esferas reflectantes, consulte “Operaciones con esferas reflectantes” en la página 318.

Se pueden crear cinco tipos de distorsión mediante el efecto Distorsión rápida:

- Esférica: distorsiona la imagen esféricamente, como si estuviera reflejada en una bola de plata pulida. Utilice los reguladores Fuerza y Factor de ángulo para intensificar e inclinar el efecto.



Ejemplo de distorsión esférica

- Convexa: distorsiona el centro de la imagen hacia el exterior, haciendo que parezca convexa. Utilice el regulador Factor de ángulo para inclinar el efecto.

Ejemplo de distorsión convexa

- Cóncava: distorsiona el centro de la imagen hacia el interior, haciendo que parezca cóncava. Utilice el regulador Factor de ángulo para inclinar el efecto.
- Espiral: distorsiona la imagen en espiral. El regulador Factor de ángulo controla el número de veces que la imagen gira en espiral.
- Concéntrica: distorsiona la imagen en anillos concéntricos, como los anillos que se forman en un estanque al tirar una piedra. Utilice los reguladores Fuerza y Factor de ángulo para intensificar e inclinar el efecto.

Para aplicar efectos de distorsión rápida

1. Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Distorsión rápida**.
2. En el cuadro de diálogo Distorsión rápida, active un método de distorsión.
3. Ajuste los reguladores Fuerza y Factor de ángulo para controlar los efectos de distorsión.
4. Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK para aplicar el efecto.

Nota

- *Distorsión rápida se aplica en todo el lienzo y no en selecciones o capas.*

Efecto Grabado

El efecto Grabado es útil para crear impresiones de fotografías en grabado o linóleo. Puede guardar efectos preestablecidos de Grabado para aplicarlos a otras fotografías o pinturas.

Efecto Grabado

Para aplicar efectos de grabado

1. Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Grabado**.
2. En el cuadro de diálogo Grabado, active cualquiera de las siguientes casillas de verificación:

- Aplicar negro: aplica la parte negra del efecto. Desactive esta opción si desea un resultado sólo en color.
- Aplicar color: aplica la parte en color del efecto. Desactive esta opción si desea aplicarlo sólo en blanco y negro.

3 Ajuste los siguientes reguladores:

- Borde negro: determina el detalle del borde negro. Un valor alto produce bordes gruesos y negros alrededor de los objetos. Un valor bajo produce bordes más complejos.
- Tiempo de erosión: determina el número de iteraciones realizadas en el borde negro. Cuanto mayor sea la erosión, más simple será el borde.
- Borde de erosión: controla la cantidad de suavizado realizado en el borde negro. Un valor alto produce un aspecto más redondeado del borde negro.
- Cantidad de negro: indica la cantidad de negro en la imagen final.

4 Active una de las opciones siguientes:

- Colores del original: calcula automáticamente la paleta de colores a partir de los colores de la imagen original.
- Usar paleta de colores: utiliza una paleta de colores predefinida.

5 Ajuste los reguladores Número de colores y Borde de color.

6 Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK para aplicar el efecto.

Nota

- *El regulador de número de colores solamente puede ajustarse si se ha activado la opción Colores del original.*

Sugerencias

- *Para cambiar los colores de una paleta de colores, puede hacer clic en un color y, a continuación, en un color nuevo de la paleta de colores.*
- *Es posible guardar un efecto de grabado como preestablecido. Para ello, haga clic en Guardar en el cuadro de diálogo Grabado e introduzca un nombre en el cuadro de diálogo Guardar preestablecido.*

Efecto Ajar

El efecto Ajar se puede utilizar en imágenes y texto. Puede basar el efecto en el papel o el patrón seleccionado actualmente.

Efecto Ajar

Para aplicar el efecto ajar

1 Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Ajar**.

2 En el cuadro de diálogo Ajar, ajuste cualquiera de los siguientes reguladores:

- Tamaño de borde: determina el tamaño de la mejora del borde.
- Cantidad de borde: determina la cantidad de mejora del borde.
- Suavizado: determina el redondeado del borde entre el negro y el blanco.
- Variación: determina la cantidad de grano añadido al borde.
- Umbral: determina la cantidad de negro que aparece en la imagen.

3 Elija un método del menú emergente Usar.

Puede basar el efecto en el grano del papel actual o la luminancia original (origen de clon).

4 Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK para aplicar el efecto.

Efecto Serigrafía

El efecto Serigrafía es útil para utilizar fotografías con el fin de generar imágenes que parezcan serigrafías o grabados de fotografías. Cada reducción de color se guarda como una capa separada, permitiendo editar individualmente la capa tras aplicar el efecto.

Efecto Serigrafía

Para aplicar efectos de serigrafía

1 Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Serigrafía.**

2 En el cuadro de diálogo Serigrafía, ajuste cualquiera de los siguientes reguladores:

- Suavizado: determina el suavizado del borde negro.
- Umbral: determina la cantidad total de diferencia de color con respecto al color de referencia.
- Ponderación de distancia: determina la cantidad de distancia de color con respecto al color de referencia.
- Ponderación de matiz: determina el valor de matiz que contribuye al efecto.
- Ponderación de saturación: determina el valor de saturación que contribuye al efecto.
- Ponderación de luminancia: determina el valor de luminancia que contribuye al efecto.

3 Haga clic en la opción Hacer coincidir color y elija un color del selector de colores.

Éste es el color de referencia, el color en el que se basará el efecto.

4 Haga clic en la opción Color de relleno y elija un color del selector de colores.

Se utilizará este color en la nueva capa.

5 Haga clic en la opción Crear capa de serigrafía.

6 Haga clic en Realizado cuando esté satisfecho con los resultados.

Sugerencia

• *También puede hacer clic en un color de la imagen para especificar los colores de las opciones Hacer coincidir color y Color de relleno.*

Efecto Bosquejo

Puede utilizar el efecto Bosquejo para convertir una imagen en un bosquejo a lápiz.

Efecto Bosquejo

Para aplicar el efecto Bosquejo

1 Seleccione una capa o un área del lienzo.

Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.

2 Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Bosquejo**.

3 En el cuadro de diálogo Bosquejo, ajuste cualquiera de los siguientes reguladores:

- **Sensibilidad**: determina la sensibilidad del detalle. Los valores bajos sólo detectan los bordes principales. Los valores altos detectan los bordes principales y las líneas finas, como las líneas alrededor de los ojos de una persona.
- **Suavizado**: determina la cantidad de ruido que se filtra. Los valores más altos dan como resultado líneas más anchas, claras y borrosas.
- **Grano**: determina la cantidad de grano del papel que se aprecia en las marcas del bosquejo. Para mostrar más grano del papel, arrastre este regulador hacia la derecha.
- **Umbral**: la configuración de Umbral superior y Umbral inferior se utiliza para quitar ruido tras detectar el borde. El regulador Umbral superior se utiliza para indicar píxeles claros que pueden ser ruido en la imagen. El regulador Umbral bajo se utiliza para probar los píxeles circundantes.

Si desea guardar la configuración como preestablecida, haga clic en Guardar e introduzca un nombre en el cuadro de diálogo Guardar preestablecido.

Efectos de la opción Enfoque

Las opciones de Enfoque del menú Efectos permiten crear efectos de perfilado, suavizado, desenfoque de movimiento y distorsión cristal.

Efecto Desenfoque de movimiento

Este efecto crea un desenfoque parecido al que se obtiene en una fotografía cuando se mueve la cámara durante una exposición larga. Resulta especialmente eficaz en una imagen con luces en un fondo negro.

Uso del efecto Desenfoque de movimiento para desenfocar la imagen

Para aplicar desenfoque de movimiento

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.
2. Elija el menú **Efectos > Enfoque > Desenfoque de movimiento**.
3. En la ventana de la imagen, arrastre para crear el desenfoque de movimiento.

   El movimiento del cursor determina la dirección e intensidad del desenfoque. Por ejemplo, un movimiento rápido produce un desenfoque diferente al de un movimiento lento. Un movimiento más largo aumenta el desenfoque. Los efectos también son diferentes en función de si el movimiento es recto, curvo o en zigzag.
4. En el cuadro de diálogo Desenfoque de movimiento, ajuste el regulador Sesgado para mover el origen del movimiento por el trayecto de arrastre.
5. Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK para aplicar el efecto.

Efecto Profundidad de campo

Este efecto crea un desenfoque basado en “la distancia desde el plano del enfoque de la cámara”. Ya que está trabajando con una imagen en dos dimensiones, puede utilizar el medio de control para describir la distancia de distintos píxeles.

La “M” es una forma flotante. El desenfoque de la sombra se ha creado utilizando el efecto Profundidad de campo.

El efecto Profundidad de campo es un desenfoque variable de un “círculo de confusión”. Es posible especificar el radio de los círculos de confusión para diferentes zonas de la imagen.

Para aplicar la profundidad de campo

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.
2. Elija el menú **Efectos > Enfoque > Profundidad de campo**.
3. En el cuadro de diálogo Profundidad de campo, elija un origen del menú emergente Usar.

   Las zonas más oscuras del origen reciben un desenfoque mayor.
4. Ajuste los reguladores para establecer los radios mínimo y máximo de las zonas del desenfoque.

   El tamaño máximo debe ser mayor al mínimo.

Nota

- *Este efecto puede tardar bastante en procesarse, especialmente con valores de tamaño mínimo y máximo muy altos.*

Efecto Distorsión cristal

El efecto Distorsión cristal crea la clase de distorsiones que vería si estuviera mirando la imagen a través de un cristal. Puede simular que coloca la imagen detrás del cristal grueso de una ducha o distorsionar la imagen hasta que quede irreconocible.

El efecto Distorsión cristal funciona mediante la recolocación de los píxeles de la imagen según la asignación de desplazamiento. La asignación se crea combinando la información de desplazamiento de un origen con un tipo de asignación preestablecida.

Efecto Distorsión cristal

Existen cinco orígenes de información de desplazamiento:

- **Papel**: utiliza la información en una textura de papel para desplazar los píxeles. Se aplica más desplazamiento a las áreas claras de la textura y menos a las oscuras. La textura de papel es útil para crear el efecto de cristal grueso. Si no desea el efecto de un cristal translúcido, puede aumentar la escala del papel.
- **Pinceladas 3D**: utiliza la diferencia de luminancia entre el origen de clon y el documento actual.
- **Luminancia de imagen**: utiliza las áreas claras y oscuras del documento actual para determinar la intensidad de las distorsiones.
- **Luminancia original**: utiliza la luminancia del origen de clon. Utilice un teselado como origen de clon para producir un efecto de cristal con relieves.
- **[Canal alpha]** o **[Capa de máscara]**: estas opciones utilizan

la luminancia del canal o de la capa de máscara. Aparecerá más distorsión en las áreas claras del canal. Debe tener un canal alpha o una capa de máscara guardado para utilizar este origen.

Ésta es una buena opción para una asignación de distorsión controlada. Por ejemplo, los degradados del canal proporcionan un efecto de distorsión progresiva. Las formas del canal producen distorsiones con distintos contornos.

Existen tres tipos de asignaciones:

- **Refracción**: desplaza los píxeles del mismo modo en que una lente óptica dobla la luz. Éste es el mejor tipo de asignación para producir las distorsiones que aparecerían al mirar a través de un cristal.
- **Asignación vectorial**: desplaza los píxeles en una dirección determinada.
- **Asignación angular**: desplaza los píxeles en distintas direcciones.

Para aplicar un efecto de distorsión cristal

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.
2. Elija el menú **Efectos > Enfoque > Distorsión cristal**.
3. En el cuadro de diálogo Distorsión cristal, elija un origen del menú emergente Usar.

   La cantidad de desplazamiento depende del valor asignado a los píxeles de la imagen del origen Usar.

   Si desea trabajar con una inversión del origen seleccionado, haga clic en la casilla de verificación Invertida.
4. Ajuste el regulador Suavidad para controlar las transiciones entre los colores desplazados.

   Cuando aumenta la Suavidad se crean más pasos intermedios, lo que produce una distorsión más suave. Si se producen rugosidades en una distorsión cristal, pruebe a aumentar la Suavidad.
5. Elija un tipo de asignación en el menú emergente Asignar.
6. Elija las opciones Rápida o Buena en el menú emergente Calidad.
7. Ajuste los siguientes reguladores:
   - **Cantidad**: controla el grado de desplazamiento. Cuando aumenta el valor de Cantidad, la imagen se distorsiona más.
   - **Variación**: crea varias variaciones en los alrededores del desplazamiento. El resultado de aumentar la variación depende del tipo de imagen y de la configuración de otros valores.
   - **Dirección**: controla la dirección del desplazamiento. La dirección de las tres en punto corresponde a 0°. El tipo de asignación Refracción no depende de la dirección.

   Mientras realiza los cambios, la ventana de previsualización muestra su efecto.
8. Haga clic en OK para aplicar el efecto.

Efecto Desenfoque de movimiento

Este efecto hace que la imagen aparezca como si estuviera desenfocada por el movimiento.

Desenfoque de movimiento aplicado a una fotografía

Para aplicar un efecto de desenfoque de movimiento

1 Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.

2 Elija el menú **Efectos > Enfoque > Desenfoque direccional.**

   En el cuadro de diálogo Desenfoque direccional, ajuste los reguladores que se indican a continuación:

   - **Radio**: establece la cantidad (distancia) del desenfoque. Si desplaza el regulador hacia la derecha, la imagen parece que se está moviendo con mayor rapidez.
   - **Ángulo**: establece la dirección en la que la imagen parece moverse. El ángulo de cero grados gradúa los desenfoques en la dirección de las 3 en punto.
   - **Ligereza**: desenfoca la imagen en dirección perpendicular al ángulo que ha elegido con el regulador Ángulo.

3 Haga clic en OK para aplicar el efecto.

Efecto Perfilar

El efecto Perfilar aumenta el contraste, intensificando los realces y las sombras. Las imágenes perfiladas se crean utilizando la apertura circular o gaussiana. La apertura gaussiana perfila los componentes rojo, verde y azul del color, mientras que la apertura circular perfila una imagen en función de la luminancia.

Uso del cuadro de diálogo Perfilar para perfilar el enfoque

Para perfilar el enfoque

1 Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.

2 Elija el menú **Efectos > Enfoque > Perfilar**.

3 En el cuadro de diálogo Perfilar, active una de las opciones de apertura que se indican a continuación:
   - Gaussiana
   - Circular

4 Siga las instrucciones que se indican a continuación para ajustar los reguladores:
   - **Cantidad**: determina qué cantidad del borde de un elemento resulta afectada.
   - **Realce**: determina la intensidad de las áreas brillantes. Desplace el regulador hacia la derecha para dar brillo a los realces.
   - **Sombra**: determina la profundidad de las sombras. Cuanto mayor sea el porcentaje, más oscuras serán las sombras.

   Si ha elegido la apertura gaussiana y sólo desea perfilar los colores seleccionados, active cualquiera de las casillas de verificación Rojo, Verde o Azul.

5 Haga clic en OK para aplicar el efecto.

Efecto Suavizar

El efecto Suavizar aumenta la transición de una parte de la imagen a otra, mejorando el alisado de los trazos de pincel. Las imágenes se suavizan utilizando la apertura circular o gaussiana. La apertura gaussiana resulta útil para crear desenfoques ópticos suaves o apariencias borrosas. La apertura circular, por su parte, se utiliza para crear sombras proyectadas por una fuente de luz circular como el sol.

El efecto Supersuavizar funciona como una versión más potente de Suavizar.

Para suavizar el enfoque

1 Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.

2 Elija el menú **Efectos > Enfoque > Suavizar**.

3 En el cuadro de diálogo Suavizar, elija una de las aperturas que se indican a continuación:
   - Gaussiana
   - Circular

4 Ajuste el regulador Cantidad.

   Si desplaza el regulador hacia la derecha, aumentará el número de pasos existentes entre los elementos de la imagen, lo que incrementará el desenfoque.

5 Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK para aplicar el efecto.

Efecto Desenfoque de zoom

Este efecto crea un desenfoque mediante el aumento o reducción de un área. Las imágenes alrededor del zoom permanecen nítidas. Las imágenes lejanas al punto del zoom están más borrosas. Ésta es una manera magnífica de llamar la atención sobre un área particular de la imagen.

Uso del cuadro de diálogo Desenfoque de zoom para desenfocar el enfoque

Para aplicar el efecto Desenfoque de zoom

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.
2. Elija el menú **Efectos > Enfoque > Desenfoque de zoom**.
3. En la ventana del documento, haga clic en la imagen para especificar el punto del zoom.
4. En el cuadro de diálogo Desenfoque de zoom, ajuste el regulador Cantidad para establecer la cantidad de desenfoque.

   Si desea crear el desenfoque aumentando la imagen, haga clic en la casilla de verificación Aumentar. Si desea crear el desenfoque reduciendo la imagen, desactive la casilla de verificación Aumentar.
5. Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK para aplicar el efecto.

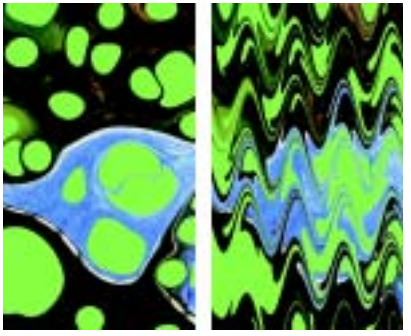
Efectos de la opción Esotérico

La opción Esotérico del menú Efectos contiene algunos efectos especiales e interesantes.

Veteado

El efecto Veteado crea distorsiones complejas de la imagen, siguiendo una técnica que data del siglo XII.

Este efecto se crea arrastrando un tenedor o rastrillo por la imagen, con lo que se crea un efecto semejante al producido cuando se dibuja con un tenedor en una mezcla de jarabe de chocolate y helado derretido.



Efecto de veteado

Cada vez que arrastra un rastrillo por la imagen, crea un *paso*. Puede crear fórmulas de veteado que incluyan varios pasos, dibujando cada vez con un rastrillo, una dirección y una amplitud diferentes. Las fórmulas de veteado pueden guardarse para utilizarlas de nuevo.

El veteado ofrece mejores resultados con patrones o texturas. El efecto Manchas o el relleno con un patrón son excelentes maneras de crear los materiales básicos para el veteado. Si desea obtener más información sobre el efecto Manchas, consulte “Manchas” en la página 339.

Para crear una fórmula de veteado

1 Seleccione una capa o un área del lienzo.

Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.

Las selecciones le pueden ayudar a controlar el veteado cuando desee realizar un efecto determinado. Por ejemplo, el trayecto del rastrillo comienza normalmente en un borde de la imagen. Si desea que el trayecto del rastrillo comience en el centro de una mancha, seleccione un área que comience en el centro de la mancha.

2 Elija el menú **Efectos > Esotérico > Aplicar veteado**.

3 En el cuadro de diálogo Aplicar veteado, elija una dirección para el trazo del rastrillo:

- Derecha a izquierda
- Izquierda a derecha
- Superior a inferior
- Inferior a superior

4 Cree un trazo de rastrillo ajustando cualquiera de los siguientes reguladores y haciendo clic en Añadir paso:

- Espaciado: ajusta la distancia entre los dientes del rastrillo. El regulador controla también el número de dientes del rastrillo. Si el regulador se encuentra totalmente a la derecha, el rastrillo tendrá sólo un diente.
- Descentrado: mueve el rastrillo de manera perpendicular a la dirección del trayecto. Utilice Descentrado para ajustar la posición de las líneas del rastrillo.
- Amplitud: cambia la amplitud (altura) de las ondas. Cuando la Amplitud está establecida en cero, el trayecto es recto.
- Longitud de onda: determina la distancia entre los picos de las ondas.
- Fase: desliza la onda en la dirección del rastrillo. Esto permite establecer en qué lugar de la curva (el pico, la pendiente descendiente, el valle o la pendiente ascendente) comienza el rastrillo en la imagen.
- Absorción: controla el grado de distorsión del rastrillo en la imagen. Un valor bajo produce una distorsión fina y corta. Los valores más altos crean distorsiones más acentuadas.
- Calidad: permite controlar la suavidad de la imagen veteada. Una configuración baja de Calidad produce un efecto no alisado. El veteado tiene un aspecto rugoso y con píxeles dispersos. Si aumenta la Calidad, se añade más alisado, de modo que las distorsiones de color son más suaves y fluidas.

A medida que ajusta los reguladores, las líneas de puntos de la previsualización muestran el trayecto del rastrillo.

5 Repita los pasos 3 y 4 para cada trazo de rastrillo que desee crear.

El cuadro de diálogo Aplicar veteado muestra el número de paso actual y el número total de pasos de la fórmula. Para desplazarse entre los pasos, haga clic en los botones de las flechas hacia delante y hacia atrás.

6 Cuando esté satisfecho con el resultado, haga clic en OK para aplicar el efecto.

Notas:

- *Los pasos se aplican en orden, así que cada paso funciona según el resultado del paso anterior.*
- *El aspecto final del veteado depende en gran parte de si empieza horizontal o verticalmente, con un peine fino o con un rastrillo grueso.*
- *Cada paso que añada aumenta el tiempo de aplicación de la fórmula.*

Para reemplazar un paso

- En el cuadro de diálogo Aplicar veteado, haga clic en Reemplazar.

  El paso actual se reemplaza utilizando la configuración actual.

Para borrar una fórmula

- En el cuadro de diálogo Aplicar veteado, haga clic en Restablecer.

  La fórmula actual se borrará.

Para guardar una fórmula

1 En el cuadro de diálogo Aplicar veteado, haga clic en Guardar.

2 En el cuadro de diálogo Guardar veteado, escriba un nombre.

Para cargar una fórmula

1 En el cuadro de diálogo Aplicar veteado, haga clic en Cargar.

2 En el cuadro de diálogo Fórmulas de veteado, elija una fórmula.

Efecto Clonar automáticamente

El efecto Clonar automáticamente aplica pinceladas a la imagen automáticamente. Los tipos de pinceladas dependen del estilo que esté seleccionado. El color se toma del origen de clon.

La mejor manera de producir una versión de una imagen con medios naturales es clonarla primero y, a continuación, elegir un pincel que produzca pinceladas artísticas. La variante Lluvia intensa del estilo Clonar es útil para generar un aspecto de dibujo a mano. La variante Seurat del estilo Artistas también es útil.

En este ejemplo, la variante Seurat fue utilizada con el efecto Clonar automáticamente.

El efecto Clonar automáticamente no tiene cuadro de diálogo. Utiliza la configuración actual de estilo y color de clon.

Si desea obtener información sobre la clonación, consulte “Clonación de imágenes” en la página 211.

Si aplica Clonar automáticamente a un área grande, la pintura puede rellenar de uno en uno pequeños mosaicos rectangulares. Si hace clic para detener Clonar automáticamente, no se completará

automáticamente el mosaico final del área total seleccionada. Para rellenar áreas no rectangulares, puede utilizar Clonar automáticamente una selección. Si desea obtener más información, consulte “Creación de selecciones” en la página 232.

Si utiliza la opción Clonar automáticamente con la herramienta Rotulador, o con aquéllas que convierten los trazos en negro a medida que éstos se repiten, las áreas se oscurecen con rapidez. Puede ralentizar la acumulación de color y seguir utilizando Clonar automáticamente atenuando la imagen original.

Otra forma de realizar una clonación automática consiste en grabar y volver a reproducir los trazos de pincel individuales. Esta característica es especialmente útil a la hora de rellenar fondos. Si desea obtener más información, consulte “Grabación y reproducción de trazos” en la página 132.

Para rellenar un área con trazos de pincel clonados

1. Abra un archivo de imagen para utilizarlo como origen de clon.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Para utilizar el efecto Clonar automáticamente en un documento nuevo en blanco, elija el menú **Archivo > Clonar**. En el clon, elija el menú **Selección > Seleccionar todo** y presione **Suprimir**.
   - Para mejorar la imagen existente con Clonar automáticamente, abra la imagen y elija el menú **Archivo > Origen de clon > [origen de clon]**. Cualquier imagen abierta se puede seleccionar como Origen de clon. Las diferencias en el tamaño del archivo pueden afectar a los resultados. Si no se selecciona ningún origen, se utiliza el patrón actual.
3. Seleccione el pincel que desea utilizar para añadir trazos.

   Si elige una variante de una categoría de estilo que no sea Clonadores, haga clic en la flecha del menú de la paleta Colores y active Usar color de clon.
4. Realice una selección si desea aplicar el efecto a una parte de la imagen.

   Si no selecciona nada, el efecto se aplicará a toda la imagen.
5. Elija el menú **Efectos > Esotérico > Clonar automáticamente**.

   Las pinceladas de pintura se aplican automáticamente al área seleccionada.
6. Haga clic en cualquier parte de la imagen para desactivar el efecto.

Sugerencia

- *Puede aumentar la variación del color de las pinceladas de pintura configurando los valores M, S y V a un 15% en la paleta Variabilidad de color.*

Efecto Van Gogh automáticamente

El efecto Van Gogh automáticamente funciona con la variante Van Gogh automáticamente del estilo Artistas. Este efecto de algoritmo, que consiste

en colocar trazos de pincel direccionales, transforma la imagen con el estilo de Van Gogh.

Uso del efecto Van Gogh automáticamente

Este efecto necesita dos pasadas. La primera pasada determina el ángulo de las pinceladas. En la segunda pasada se aplican las pinceladas. La imagen se representa, a continuación, en un conjunto de trazos de pincel direccionales.

Para aplicar el efecto Van Gogh automáticamente a una imagen

1. Seleccione la imagen que desee utilizar.
2. Elija el menú **Archivo > Clonar** para crear el clon.
3. En la barra de selección de estilos, elija la opción Artistas en el selector de estilos.
4. Elija la variante Van Gogh automáticamente del selector de variante.
5. En la paleta Variabilidad de color, ajuste los controles correspondientes.
6. Elija el menú **Efectos > Esotérico > Van Gogh automáticamente**.

Manchas

El efecto Manchas crea un diseño semejante a manchas de aceite flotando en el agua. Este efecto toma un origen y lo coloca en un patrón en espiral colocando manchas en la imagen. La imagen subyacente se distorsiona como si fuese líquida.

Puede utilizar uno de los tres orígenes disponibles para rellenar las manchas:

- **Memoria intermedia**: utiliza el contenido actual del portapapeles para rellenar las manchas. Puede producir manchas con apariencia de burbujas creando una selección circular sombreada como una esfera y copiándola en el portapapeles.

Efecto de manchas creado utilizando contenido del portapapeles

- **Color actual**: utiliza el color seleccionado en la paleta Colores para rellenar las manchas.

Efecto de manchas creado utilizando Color actual

- **Patrón**: utiliza el patrón actual de la paleta Patrones para rellenar las manchas.

El efecto Manchas crea una buena base para el efecto de veteado porque produce interesantes patrones de color. Puede aplicar este efecto a la imagen original antes de aplicar el veteado. Si desea obtener más información sobre el veteado, consulte “Veteado” en la página 335.

Su PC o Mac debe disponer de un coprocesador matemático para poder utilizar el efecto Manchas.

Para aplicar un efecto de manchas

1. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Si desea utilizar el contenido del portapapeles como relleno de las manchas, seleccione un área y presione las teclas **Comando** + **C** (Mac OS) o **Ctrl** + **C** (Windows) para copiar la selección en el portapapeles.
   - Si desea utilizar el color actual para rellenar las manchas, elija un color de la paleta Colores.
   - Si desea utilizar un patrón para rellenar las manchas, elija uno de la paleta Patrones.
2. Abra o seleccione la imagen en la que desea crear las manchas.
3. Elija el menú **Efectos > Esotérico > Manchas**.
4. En el cuadro de diálogo Crear patrón de veteado, especifique el número de manchas.
5. Indique asimismo los tamaños mínimo y máximo de las manchas.
6. Escriba un valor para Submuestreo.

   Esta opción crea los pasos de alisado.
7. Elija un origen del menú emergente Rellenar manchas con.
8. El campo Número contiene un valor que se utiliza para generar manchas aleatorias.

   Cada vez que aplica el efecto, se genera un número diferente. Puede escribir un número determinado si lo desea.
9. Haga clic en OK para aplicar el efecto.

Efecto Mosaico personalizado

Este efecto convierte la imagen en mosaicos. Corel Painter genera mosaicos según un patrón preestablecido, como ladrillos o hexágonos o bien a partir de un patrón de papel, origen de clon o canal. Si utiliza un patrón preestablecido, los mosaicos tendrán un tamaño idéntico y cubrirán la imagen uniformemente.

El color de cada mosaico se determina aplicando el color promedio de los píxeles de la imagen que se encuentra debajo.

Mosaicos generados mediante un patrón preestablecido

Cuando genera mosaicos a partir de un patrón de papel, un origen de clon o un canal, los mosaicos se basan en concentraciones claras y oscuras del origen seleccionado. En este caso, la forma de los mosaicos es variada y puede que no cubra la imagen uniformemente.

Mosaicos generados mediante un patrón de papel

El efecto Mosaico personalizado funciona de manera diferente que las opciones de mosaicos y teselados. Si desea obtener más información sobre mosaicos y teselados, consulte “Introducción a los mosaicos” en la página 395.

Para aplicar mosaicos personalizados

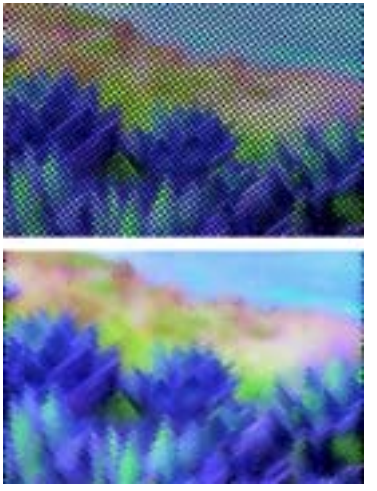
1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.
2. Elija el menú **Efectos > Esotérico > Mosaico personalizado**.
3. En el cuadro de diálogo Mosaico personalizado, elija un patrón de mosaico o un origen del menú emergente Usar.
4. Ajuste cualquiera de las propiedades de patrón que se indican a continuación:
   - Para Ladrillo, utilice los reguladores Ancho de ladrillo y Altura de ladrillo para ajustar el tamaño de los ladrillos.
   - Para las demás formas de mosaico integradas, utilice los reguladores Ángulo y Escala para ajustar la orientación y el tamaño del mosaico.
   - Para Luminancia original, Papel y canal o capa de máscara, utilice el regulador Umbral para establecer el límite entre “claro” y “oscuro”. Todo lo que se encuentre por encima del valor de Umbral se convertirá en mosaico, mientras que lo que se halle por debajo pasará a ser cemento.
5. Ajuste el regulador Espesor para controlar la anchura de las grietas

que hay entre los mosaicos (líneas de cemento).

6 Ajuste el regulador Radio de desenfoque para establecer el radio de muestra para desenfocar el color de la grieta o del cemento. Si aumenta el Radio de desenfoque, se añaden más colores alrededor de los píxeles de las grietas en cada pasada.

7 El regulador Desenfoque establece el número de veces que los píxeles de las grietas se desenfocan. Un valor alto produce una mezcla mayor de colores de mosaico con las grietas. El desenfoque se produce sólo cuando su valor es mayor que cero.



El desenfoque cambia el aspecto del cemento.

Si desea que el cemento aparezca entre los mosaicos, active la casilla de verificación Usar cemento.

8 Haga clic en el cuadro de color del cemento y elija un color para el cemento del selector de colores.

Efecto Papel de cuadrícula

El efecto Papel de cuadrícula añade una cuadrícula de líneas horizontales, verticales, rectángulos o puntos a una imagen.

El papel de cuadrícula se convierte en parte de la imagen.

Al contrario que la cuadrícula superpuesta, que es una capa transparente que flota sobre la imagen como una referencia, el efecto Papel de cuadrícula pasa a formar parte de la imagen.

Para aplicar el efecto Papel de cuadrícula

1 Seleccione una capa o un área del lienzo.

Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.

2 Elija el menú **Efectos > Esotérico > Papel de cuadrícula**.

3 En el cuadro de diálogo Opciones de cuadrícula, elija un tipo de cuadrícula del menú emergente.

Puede elegir Cuadrícula rectangular, Líneas verticales, Líneas horizontales y Cuadrícula de puntos.

4 Establezca las dimensiones de la cuadrícula mediante las siguientes opciones:

- Espaciado horizontal: determina el espacio entre las líneas horizontales.
- Espaciado vertical: determina el espacio entre las líneas verticales.
- Espesor de línea: establece la anchura de las líneas de la cuadrícula.

5 Establezca los colores de la cuadrícula y del fondo.

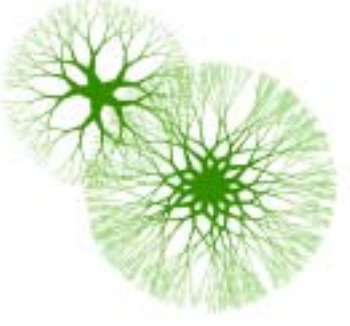
- Color de cuadrícula: cambia el color de las líneas de la cuadrícula. Haga clic en el icono Color de cuadrícula y elija un color del selector de colores.
- Fondo: cambia el color de fondo de la cuadrícula. Haga clic en el icono Fondo y elija un color del selector de colores.

La opción Fondo transparente que se puede utilizar para Cuadrícula superpuesta no está disponible para Papel de cuadrícula.

6 Haga clic en OK para aplicar el efecto.

Efecto Arbusto

El efecto Arbusto genera diseños con forma de rama desde un punto central y los añade a la imagen. Los diseños se asemejan a representaciones arquitectónicas de árboles.



Ejemplos de patrones de Arbusto

Los patrones Arbusto se crean mediante el color principal actual. Puede acceder a la paleta Colores mientras el cuadro de diálogo Arbusto está abierto de manera que es posible cambiar el color principal en cualquier momento.

Para crear patrones de arbusto

1 Elija un color de la paleta Colores.

2 Elija el menú **Efectos > Esotérico > Arbusto**.

3 En el cuadro de diálogo Arbusto, active cualquiera de las siguientes casillas de verificación:

- **Bordes pronunciados**: esta opción permite crear patrones de arbusto con los bordes muy acentuados. Desactive esta casilla si desea crear patrones de arbusto con bordes suaves y fundidos.
- **Fractal**: permite crear patrones abiertos (fractales). Desactive esta casilla si desea crear patrones no fractales cerrados por un anillo en el exterior.

4 Siga las siguientes instrucciones para ajustar los reguladores.

- El regulador Forma vuelve a dar forma al patrón de arbusto con un efecto de lente. Desplace el regulador hacia la izquierda para obtener un efecto de lente cóncava. Desplace el regulador hacia la derecha para obtener un efecto de lente convexa.
- El regulador Distribución afecta a la distribución del tamaño del patrón de arbusto desde el centro a los bordes exteriores. Con un valor superior a 100%, los bordes exteriores son más gruesos. Con un valor inferior a 100%, los bordes son más finos y delicados.
- El regulador Simetría afecta a la simetría de los patrones de arbusto. Con valores bajos se generan diseños geométricos de líneas rectas. Los valores elevados producen diseños distorsionados y torcidos.
- El regulador Espesor ajusta uniformemente el grosor de las líneas dentro del diseño. Si desplaza el regulador hacia la izquierda, obtendrá líneas más finas, mientras que si lo mueve hacia la derecha, obtendrá líneas más gruesas. El patrón de arbusto nunca puede ser más fino que un píxel.
- Ramificación determina cuántas ramas salen del centro hacia el borde exterior. Tiene un rango de 1 a 20. El valor predeterminado es 3.
- El regulador Nivel máximo determina el número de niveles y subniveles que aparecen en el árbol. En concreto, Nivel máximo establece la manera en que las ramas se extienden hacia el borde exterior.
- El regulador Horqueta ajusta la complejidad general de las ramas más exteriores.
- El regulador Radio de horqueta es como Horqueta pero sólo afecta a los extremos de las ramas más exteriores.

5 Sin cerrar el cuadro de diálogo Arbusto, arrastre para crear un patrón de arbusto en la ventana de documento.

Mientras arrastra, verá el contorno del patrón de arbusto. Cuando suelte el ratón, se creará el patrón.

6 Realice una de las siguientes operaciones:

- Para aplicar el patrón de arbusto actual, haga clic en OK.
- Para descartar todos los patrones, haga clic en Cancelar.

Cuando haga clic en Cancelar, todos los patrones de arbusto que haya creado desde que abrió el cuadro de diálogo se suprimirán. Es recomendable hacer clic en OK para guardar cada patrón que haya creado.

Nota

- *Los reguladores del cuadro de diálogo Arbusto afectan de manera similar tanto a los patrones fractales como a los no fractales con excepción de los valores Horqueta y Radio de horqueta, que sólo afectan a los patrones de crecimiento fractal.*

Efecto Filtro de paso alto

El efecto Filtro de paso alto suprime las áreas de baja frecuencia que contienen transiciones graduales o suavizadas de los niveles de brillo. Esto hace que las áreas de alta frecuencia o sólo los bordes de una imagen queden con cambios completos entre los niveles de brillo.

El efecto Filtro de paso alto utiliza la apertura circular o gaussiana. La apertura gaussiana afecta a los componentes rojo, verde y azul del color, mientras que la apertura circular utiliza la luminancia de la imagen.

Puede hacer más pronunciado el filtro de paso alto mediante el efecto Igualar.

El efecto Filtro de paso alto introduce cambios completos entre los niveles de brillo.

Para aplicar un efecto de filtro de paso alto

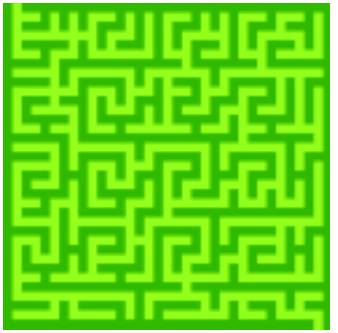
1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.
2. Elija el menú **Efectos > Esotérico > Filtro de paso alto**.
3. En el cuadro de diálogo Filtro de paso alto, elija una de las opciones de apertura que se indican a continuación:
   - Gaussiana
   - Circular
4. Desplace el regulador Cantidad para determinar el grado de supresión de las áreas de baja frecuencia.

   Este valor define el radio, en píxeles, que hay alrededor de cada píxel en el área de la imagen seleccionada. Si desplaza el regulador hacia la izquierda, se suprimen cantidades más grandes de información de baja frecuencia. Si desplaza el regulador hacia la derecha, se suprimen cantidades más bajas.
5. Haga clic en OK para aplicar el efecto.

Efecto Laberinto

El efecto Laberinto genera la imagen de un laberinto. Normalmente, creará un laberinto en una imagen nueva y en blanco. Cada laberinto tiene una "solución", un trayecto desde la entrada hasta la salida.



Los laberintos producen interesantes diseños.

Puede capturar una parte del laberinto como patrón o textura de papel o utilizar el laberinto como origen para otros efectos.

Los laberintos deben ser rectangulares. No respetan los contornos de una selección no rectangular.

Para aplicar un efecto laberinto

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.
2. Elija el menú **Efectos > Esotérico > Laberinto**.
3. En el cuadro de diálogo Laberinto, configure cualquiera de las siguientes opciones:
   - Con patrón: restringe las barreras al horizontal.
   - Mostrar solución: muestra el trayecto desde la entrada a la salida.
   - Número: se utiliza para generar un patrón de laberinto aleatorio.
   - Espesor: establece el ancho de las barreras y los caminos.
4. Haga clic en el icono Color de laberinto y elija un color del selector de colores.
5. Haga clic en el icono Fondo y elija un color para el fondo del selector de colores.
6. Haga clic en OK para aplicar el efecto.

Efecto Colocar elementos

El efecto Colocar elementos está diseñado para automatizar la aplicación de pinceladas. Resulta especialmente útil si se utiliza con la manguera de imágenes. Si desea obtener más información sobre la manguera de imágenes, consulte “Uso de la manguera de imágenes” en la página 375.

Ejemplo del efecto Colocar elementos utilizado con la manguera de imágenes

Este efecto crea una esfera virtual dentro de los límites del rectángulo de selección. Cuando la selección es cuadrada, la esfera es perfectamente redonda, mientras que si la selección es rectangular, la esfera será alargada o achatada.

Se crean varios puntos en ubicaciones aleatorias de la esfera. A continuación, los puntos intentan distanciarse de los demás y se coloca una pincelada en

cada punto. La apariencia de cada pincelada se ajusta según su ubicación en la esfera.

Ejemplo del efecto Colocar elementos utilizado con un estilo

Para colocar elementos

1. Elija la herramienta Selección rectangular de la caja de herramientas.
2. Arrastre el cursor para crear una selección.

   Esta selección establecerá la ubicación y el tamaño del efecto.
3. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Si desea utilizar la manguera de imágenes, elija una boquilla del selector de boquillas de la caja de herramientas.
   - Si desea aplicar pinceladas, seleccione un pincel y un color principal.
4. En la paleta Colores, configure el color secundario como negro.

   El efecto controla automáticamente la mezcla del color secundario con elementos de la boquilla para producir un sombreado más profundo. Como las sombras tienden a ser negras, se recomienda utilizar este color.
5. Elija el menú **Efectos > Esotérico > Colocar elementos**.
6. En el cuadro de diálogo Colocar elementos, introduzca un número de iteraciones.

   En cada iteración los puntos intentan distanciarse unos de otros en la superficie de la esfera virtual. Los puntos se ubican al principio aleatoriamente, de modo que si establece el número de iteraciones en cero, su ubicación será completamente aleatoria. Cuanto mayor sea el número de iteraciones, mayor será la regularidad del espaciado.
7. Ajuste el regulador Puntos para establecer el número de puntos de la esfera virtual.

   Cada punto creado está vinculado con un elemento de imagen colocado.
8. Seleccione el número de niveles.

   Con un nivel, cada punto recibe un solo elemento.

   Con dos niveles, cada punto recibe un elemento y, a continuación, se utiliza como el centro de otra esfera virtual en la que se repiten la colocación de elementos y la iteración de puntos.

   El tercer nivel extiende la creación de esfera y la colocación de elementos una vez más.

   El número de elementos aumenta rápidamente con más de un nivel. Por ejemplo, si elige 12 puntos y tres niveles creará $12 + (12x12) + (12x12x12) = 1884$ elementos. Por supuesto, la mayor parte estará cubierta probablemente por colocaciones posteriores.

9 Ajuste el regulador Fracción de radio.

Fracción de radio determina el tamaño de las esferas virtuales creadas en los niveles segundo y tercero. El radio del primer nivel se multiplica por la cantidad de fracción para determinar el radio de las esferas de segundo nivel.

La fracción se utiliza de nuevo entre los niveles segundo y tercero. Los valores más altos (por encima de 1,0) aumentan la superposición de las esferas. Los valores más bajos (por debajo de 1,0) evitan la superposición (cuando se utilizan suficientes iteraciones para distribuir los puntos).

10 Ajuste el regulador Agrandamiento.

Este regulador controla el diámetro de la esfera virtual de nivel uno en relación con el marco de selección.

La esfera cabe dentro de la selección si tiene un diámetro de 2,5. Los números mayores reducirán la esfera. Los números menores la ensancharán sobrepasando la selección.

11 Ajuste el regulador Cantidad ambiental.

Este regulador controla el uso del color secundario en los elementos que aparecen en la esfera virtual lejos de la fuente de luz. Así es como el conjunto de elementos colocados muestran sombreados coherentes en tres dimensiones cuando se ha utilizado el negro como color secundario. Con el valor predeterminado 0,7 se producen buenos resultados de sombreado. Si aumenta el valor, se mostrará más color secundario. Si se reduce, la mezcla de color secundario disminuirá.

12 Active Mostrar iteraciones para mostrar un marcador pequeño para cada punto tras cada iteración.

Cuando esta opción está activada, puede ver los puntos moverse mientras intentan evitarse entre ellos. Esto puede ser de ayuda a la hora de decidir el número de iteraciones que deben utilizarse.

13 Ajuste el regulador Demora para establecer una pausa entre la muestra de cada iteración.

Con una breve pausa, podrá ver un seguimiento de los puntos más claramente.

Sugerencia

- *Si ha elegido dos o tres niveles, puede impedir que los elementos se superpongan activando la casilla de verificación Quitar puntos. Esta opción quita los puntos que estén en el interior de otras esferas antes de colocar los elementos. También hace que aumente el tiempo de procesamiento del efecto.*

Efecto Relleno arte pop

Este efecto permite cubrir la imagen con puntos de medios tonos artificiales. También puede utilizar el efecto Relleno arte pop con otras funciones y efectos de Corel Painter para crear una imagen de arte pop.

Efecto Relleno arte pop

Para aplicar un relleno arte pop

1. Seleccione una capa o un área del lienzo.

   Si desea aplicar el efecto a toda la imagen, asegúrese de que no hay ningún área seleccionada.
2. Elija el menú **Efectos > Esotérico > Relleno arte pop**.
3. En el cuadro de diálogo Relleno arte pop, elija un origen del menú emergente Usar.

   Si desea trabajar con una versión invertida del origen, active la casilla de verificación Invertida.
4. Ajuste el regulador Escala para establecer el tamaño del punto.
5. Ajuste el regulador Contraste para mezclarlo con la luminancia del medio de control.

   Esto resulta especialmente útil si utiliza Luminancia de imagen.
6. Haga clic en el icono Color de pincelada y elija un color de punto del selector de colores.
7. Haga clic en el icono Fondo y elija un color para el fondo del selector de colores.

Para crear una imagen de arte pop

1. Abra una imagen y elija el menú **Archivo > Clonar**.
2. Elija el menú **Efectos > Control de tonalidad > Ajustar colores**.
3. En el cuadro de diálogo Ajustar color, arrastre el cuadro de diálogo Saturación totalmente a la izquierda.

   De esta forma se reduce la imagen a escala de grises.
4. Elija el menú **Efectos > Esotérico > Relleno arte pop**.
5. En el cuadro de diálogo Relleno arte pop, configure el color de la pincelada en negro y el color de fondo en blanco.
6. Ajuste el regulador Escala y haga clic en OK.

   El efecto Relleno arte pop se aplicará al clon.
7. Elija el menú **Selección > Seleccionar todo**.
8. Elija el menú **Selección > Crear flotante**.
9. Elija el menú **Edición > Copiar**.
10. Cierre el archivo de clon.
11. En el archivo de imagen original, elija el menú **Edición > Pegar**.

    La capa copiada se pega en el archivo de imagen original.
12. En la paleta Capas, elija Oscuro del menú emergente Método de composición.

    Esto hace que la imagen de fondo sea visible por todas las áreas blancas de la capa arte pop.

Sugerencia

- *Si desea cambiar los colores de la imagen, deseleccione la capa en la paleta Capas y aplique un efecto.*

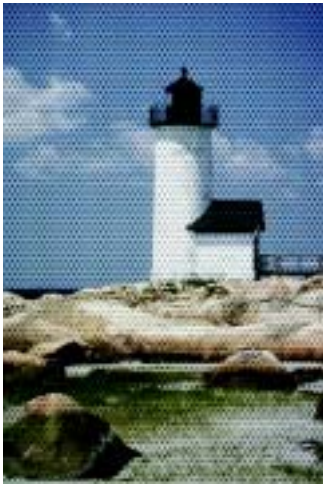


Imagen del efecto Arte pop con los efectos de degradado y posterización aplicados

Efectos de la opción Objetos

La opción Objetos presenta dos efectos: Crear sombra y Alinear. Estos efectos sólo funcionan sobre capas y se explican en “Adición de sombras” en la página 273 y “Alineación de capas” en la página 275.

16 Uso de filtros dinámicos

Los filtros dinámicos son una categoría de capas flotantes que permiten aplicar efectos a una imagen. Se denominan “dinámicos” porque puede modificar el efecto tantas veces como quiera sin dañar la imagen origen.

Todos los filtros dinámicos proporcionan nuevas capacidades para manipular imágenes. La función y el comportamiento de los filtros dinámicos se dividen en tres categorías principales. Los filtros dinámicos pueden:

- Crear una nueva capa
- Alterar una capa existente
- Ajustar las imágenes subyacentes (sobre las que flota)

El filtro dinámico Metal líquido permite pintar con metal o con líquido.

Al guardar el archivo con formato RIFF, la capa dinámica conserva su naturaleza dinámica. Podrá ajustar el efecto siempre que abra el archivo.

Conceptos básicos de filtros dinámicos

El botón Filtros dinámicos de la paleta Capas proporciona acceso a los filtros dinámicos instalados actualmente y que puede utilizar para crear capas dinámicas.

Para acceder a los filtros dinámicos

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar capas** para visualizar la paleta Capas.
2. En la paleta Capas, haga clic en el botón Filtros dinámicos.

   Aparecerá una lista de filtros dinámicos.

Creación de capas dinámicas

Los pasos para crear capas dinámicas varían ligeramente en los diferentes tipos de filtros dinámicos.

En este capítulo se indican detalles sobre cómo crear y trabajar con una capa dinámica específica.

Al igual que todos los objetos flotantes, las capas dinámicas aparecen en la lista de capas de la paleta Capas, donde se pueden identificar por el icono del enchufe.

Para crear una capa dinámica de un tamaño determinado, seleccione un elemento en la ventana del documento. La nueva capa se ajustará a las dimensiones y a la posición de la selección.

Si no se activa ninguna selección, Corel Painter creará la nueva capa dinámica con el mismo tamaño que el lienzo. Si desea obtener más información sobre las selecciones, consulte “Creación de selecciones” en la página 232.

Para crear una capa dinámica

1. Seleccione una capa o un área en la que aplicar el efecto si el tipo de filtro dinámico lo requiere.
2. En la paleta Capas, haga clic en el botón Filtros dinámicos y elija un filtro dinámico.
3. En el cuadro de diálogo, elija las opciones correspondientes para configurar el efecto que desee.

   La capa dinámica se añade a la lista de capas de la paleta Capas.

Nota

- *Una vez que se ha elegido un filtro dinámico, no se puede cancelar la operación. Si no necesita la capa dinámica, haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo y seleccione el menú Edición > Deshacer para eliminar la capa dinámica. También puede eliminar la capa dinámica de la paleta Capas si hace clic en la flecha del menú de la paleta y, a continuación, elige Suprimir capa.*

Cambio de la configuración de las capas dinámicas

Una vez que haya creado una capa dinámica, puede abrir el cuadro de diálogo de opciones y cambiar la configuración.

Para cambiar la configuración de una capa dinámica

1. Seleccione la capa dinámica en la ventana de documento o en la paleta Capas.
2. En la paleta Capas, realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Opciones.
   - Haga doble clic en la capa dinámica.
3. En el cuadro de diálogo Opciones, cambie la configuración.

Administración de capas dinámicas

Puede seleccionar, mover, agrupar, ocultar, mostrar y bloquear capas dinámicas, así como cambiar el orden en el que aparecen, la opacidad y el método de composición conforme realiza otras capas. Si desea obtener información sobre estas funciones, consulte “Uso de capas y capas de máscara” en la página 257.

Cómo efectuar capas dinámicas

En algún momento, es posible que desee finalizar el efecto para que el resultado sea una capa estándar. Esto le permitirá trabajar con la imagen de diferentes maneras que no son posibles si el efecto se encuentra en una capa dinámica.

Al efectuar una capa dinámica, se captura su aspecto actual en una capa basada en píxeles. Una vez que se efectúa una capa dinámica, no es posible ajustar el efecto. Las siguientes operaciones generan información automáticamente para efectuar una capa dinámica:

- Pintar en una capa dinámica
- Aplicar otro efecto o un filtro dinámico
- Colocar una capa dinámica
- Reducir un grupo que contenga una capa dinámica
- Guardar el archivo con un formato distinto de RIFF

Supresión de cambios en las capas dinámicas

La opción Descartar cambios permite restaurar las imágenes origen a los valores originales. Esta opción está disponible sólo para los filtros dinámicos que modifican una capa (Quemadura, Rasgado y Biselado).

Para descartar los cambios de una capa dinámica

1 Seleccione la capa modificada en la ventana de documento o en la paleta Capas.

2 En la paleta Capas, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Descartar cambios.

Corel Painter extrae el contenido de la capa original y elimina la capa dinámica.

Filtro Brillo y contraste

El filtro dinámico Brillo/Contraste crea una capa que aplica ajustes de brillo y contraste a la imagen subyacente.

La capa dinámica Brillo/Contraste afecta a todas las imágenes subyacentes.

Para crear una capa dinámica Brillo y contraste

1 Seleccione un elemento de la ventana del documento si desea

que la nueva capa dinámica tenga un tamaño determinado.

2 En la paleta Capas, haga clic en el botón Filtros dinámicos y elija Brillo y contraste.

3 En el cuadro de diálogo Brillo/Contraste, arrastre los reguladores para ajustar el contraste y el brillo de la imagen.

Si no está satisfecho con los resultados y desea empezar de nuevo, haga clic en el botón Restablecer para restaurar la configuración predeterminada.

4 Haga clic en OK para aplicar la configuración.

Nota

- *Puede utilizar el regulador Opacidad del filtro en la paleta Capas para ajustar el efecto de brillo y contraste.*

Filtro Quemadura

El filtro dinámico Quemadura aplica un efecto de quemado a los bordes del área o capa seleccionada. Puede ajustar la cantidad y el carácter de la quemadura mediante los reguladores.

Los resultados de quemado varían en función de la configuración establecida.

Para quemar una capa o selección

1 Seleccione la capa o el área del lienzo que desea quemar.

Si selecciona un área, Corel Painter creará automáticamente una nueva capa al aplicar la quemadura.

2 En la paleta Capas, haga clic en el botón Filtros dinámicos y elija Quemadura.

3 En el cuadro de diálogo Opciones de quemadura, arrastre los reguladores y configure los controles para ajustar el efecto de quemadura.

- **Margen**: describe el ancho del efecto de quemadura en relación con el tamaño de la capa.
- **Ancho**: describe el ancho de la región quemada. El color de la quemadura aparecerá en la misma.
- **Fuerza**: describe la cantidad de capa que se consume al quemarse. Al aumentar la fuerza disminuye la capa.
- **Dirección del viento**: cambia la cantidad quemada en los diferentes lados de la capa.
- **Fuerza del viento**: determina el cambio que aplica el control Fuerza de dirección.
- **Irregularidad**: describe la irregularidad de los bordes quemados.

- **Textura de papel**: permite utilizar el papel actual para variar la concentración de la tinta en el área quemada.
- **Bordes interiores**: permite quemar también los bordes interiores. Desactive esta opción para proteger los bordes interiores.
- **Color**: muestra el color utilizado en el área quemada. Si lo desea, puede cambiar el color. Haga clic en el cuadro de color y seleccione un color en el cuadro de diálogo Selector de color.
- **Restablecer**: restaura la configuración predeterminada.
- **Guardar como predeterminado**: establece un nuevo valor predeterminado basado en la configuración actual.
- **Previsualización**: activa y desactiva la visualización de los cambios de la imagen en Corel Painter.
- **Desactivación**: impide que Corel Painter aplique la configuración a la imagen.

Puede volver posteriormente y activar de nuevo el efecto de quemadura.

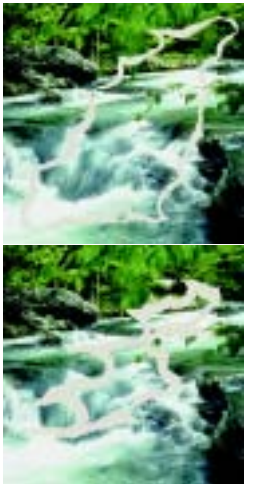
4 Haga clic en OK para aplicar la configuración.

Sugerencia

- *Puede utilizar la opción Descartar cambios para restaurar los valores originales de la imagen origen. Si desea obtener más información, consulte "Supresión de cambios en las capas dinámicas" en la página 353.*

Filtro Rasgado

El filtro dinámico Rasgado aplica el efecto de papel rasgado al borde de la capa o del área seleccionada.



Puede ajustar la cantidad de rasgado.

Para rasgar una capa o selección

1 Seleccione la capa o el área del lienzo que desea rasgar.

Si selecciona un área, Corel Painter creará automáticamente una nueva capa al aplicar el rasgado.

2 En la paleta Capas, haga clic en el botón Filtros dinámicos y elija Rasgado.

3 En el cuadro de diálogo Opciones de rasgado, arrastre los reguladores

y configure los controles para ajustar el efecto de rasgado.

- **Margen**: describe el ancho del efecto de rasgado desde el borde de la capa.
- **Fuerza**: describe la cantidad de la capa que se rasga.
- **Irregularidad**: describe la irregularidad de los bordes rasgados.
- **Color de rasgado**: muestra el color utilizado en el borde del rasgado. Si lo desea, puede cambiar el color. Haga clic en el cuadro de color y seleccione un color en el cuadro de diálogo Selector de color.
- **Bordes interiores**: permite rasgar también los bordes interiores. Desactive esta opción si desea proteger los bordes interiores.
- **Restablecer**: restaura la configuración predeterminada.
- **Guardar como predeterminado**: establece un nuevo valor predeterminado basado en la configuración actual.
- **Previsualización**: activa (opción seleccionada) y desactiva (sin seleccionar) la visualización de los cambios de la imagen en Corel Painter.
- **Desactivación**: impide (opción seleccionada) que Corel Painter aplique la configuración a la imagen. Puede volver posteriormente y activar de nuevo el efecto de rasgado.

4 Haga clic en OK para aplicar la configuración.

Sugerencias

- *Utilice una textura de papel rugosa para crear un rasgado más real.*
- *Puede utilizar la opción Descartar cambios para restaurar los valores originales de la imagen origen. Si desea obtener más información, consulte “Supresión de cambios en las capas dinámicas” en la página 353.*

Filtro Biselado

El filtro dinámico Biselado aplica los efectos de bisel 3D, o bordes con ángulos, al área o capa seleccionada.

Para crear un botón 3D con texto, utilice Biselado y cree primero el botón de fondo. A continuación, cree el texto flotante sobre el botón. Agrupe el texto y el botón y, a continuación, reduzca el grupo de capas.

Existen infinidad de perfiles de bisel.

Tanto la forma como la iluminación del bisel pueden controlarse para crear efectos únicos.

El cuadro de diálogo Biselado contiene numerosos controles de luz y forma en bisel 3D.

Controles de bisel

- **Previsualización**: muestra una previsualización en tiempo real basada en las opciones que se han configurado.
- **Ancho de bisel**: describe el ancho del bisel en función del diámetro de la capa.
- **Parte exterior**: controla la parte del bisel que aparece fuera de la capa.
- **Color exterior**: determina el color de la parte exterior del bisel. Esta opción se aplica sólo cuando el valor de Parte exterior es superior a cero. Puede hacer clic en el cuadro Color exterior y establecer un color en el cuadro de diálogo Selector de color.
- **Pendiente**: describe el ángulo del borde (la parte más interior) del bisel.
- **Distancia H**: describe la distancia horizontal entre la base y el borde.
- **Distancia V**: describe la distancia vertical entre el nivel de la base y el nivel del borde.
- **Ángulo**: describe el ángulo del vértice (parte intermedia) del bisel.
- **Base**: describe el ángulo de la base (parte más exterior) del bisel.
- **Redondez**: controla la redondez de las transiciones entre la base, el vértice y el borde, así como el perfilado de las protuberancias resultantes.
- **Bordes interiores**: activa (opción seleccionada) el bisel de los bordes interiores del área de bisel.
- **Desactivación**: impide (cuando la opción está seleccionada) que Corel Painter aplique la configuración a la imagen. Puede volver posteriormente y activar de nuevo el efecto de bisel.

Controles de luz

Los cambios de luz pueden modificar considerablemente la apariencia 3D del bisel.

Puede cambiar el ángulo de la luz arrastrando dentro de la esfera de previsualización. También puede cambiar la posición o el ángulo de la luz arrastrando los reguladores Dirección de la luz y Altura de la luz. Con Altura de la luz al máximo, la luz incide directamente sobre la capa y el valor Dirección de la luz no tiene ningún efecto. Cuando el valor de la altura de la luz es inferior al máximo, el regulador Dirección de la luz hace girar la luz alrededor del centro.

Para elegir un color para la luz, haga clic en el cuadro Color de la luz y establezca un color en el cuadro de diálogo Selector de color.

- **Brillo**: controla la intensidad de la luz.

- **Dispersión**: ajusta el modo en que la luz se expande sobre la superficie del lienzo.
- **Realce**: describe la extensión del realce.
- **Reflexión**: controla la cantidad de imagen de origen visible en el bisel. Si trabaja con un clon, el origen de clon se asigna a la superficie con un porcentaje variable. Si desea obtener información sobre las esferas reflectantes, consulte "Operaciones con esferas reflectantes" en la página 318.

Para biselar una capa o selección

1. Seleccione la capa o el área del lienzo que desea biselar.

   Si selecciona un área, Corel Painter creará automáticamente una nueva capa al aplicar el biselado.
2. En la paleta Capas, haga clic en el botón Filtros dinámicos y elija Biselado.

   Si aparece el cuadro de diálogo Efectuar, haga clic en Efectuar para aplicar la capa dinámica a una capa de imagen.
3. En el cuadro de diálogo Biselado, especifique la configuración que desee.

Sugerencia

- *Puede utilizar la opción Descartar cambios para restaurar los valores originales de la imagen origen. Si desea obtener más información, consulte "Supresión de cambios en las capas dinámicas" en la página 353.*

Filtro Igualar

El filtro dinámico Igualar crea una capa que mejora el contraste de las imágenes subyacentes. Este efecto se realiza ajustando los puntos negros y blancos y distribuyendo los niveles de brillo por toda la gama de niveles disponibles.

La capa dinámica Igualar se aplica a una selección rectangular.

El filtro dinámico Igualar crea un histograma que muestra el número de píxeles de cada valor del nivel de brillo. Este filtro permite ajustar el valor de gamma, que aclara u oscurece una imagen sin cambiar los realces ni las sombras.

Para crear una capa dinámica Igualar

1. Seleccione un elemento de la ventana del documento si desea que la nueva capa dinámica tenga un tamaño determinado.
2. En la paleta Capas, haga clic en el botón Filtros dinámicos y elija Igualar.

3 En el cuadro de diálogo Igualar, ajuste el contraste arrastrando los pequeños marcadores blancos y negros que se encuentran debajo del histograma.

   Cualquier valor situado a la derecha del marcador blanco pasará a ser blanco y cualquier valor situado a la izquierda del marcador negro pasará a ser negro.

4 Arrastre el regulador Brillo para ajustar sólo los medios tonos de una imagen y dejar intactas las áreas en blanco y negro.

5 Haga clic en OK para aplicar la configuración.

Nota

- *También puede usar el regulador Opacidad de la paleta Capas para ajustar el efecto Igualar.*

Filtro Distorsión cristal

El filtro dinámico Distorsión cristal crea una capa que aplica el efecto de distorsión cristal a la imagen subyacente. Puede desplazar la capa del documento para ver la distorsión sobre diferentes imágenes.

Para obtener los mejores resultados, deberá tener imágenes interesantes bajo la capa dinámica Distorsión cristal.

Efecto de la capa dinámica Distorsión cristal.

Para crear una capa dinámica Distorsión cristal

1 Seleccione un elemento de la ventana del documento si desea que la nueva capa dinámica tenga un tamaño determinado.

2 En la paleta Capas, haga clic en el botón Filtros dinámicos y elija Distorsión cristal.

3 En el cuadro de diálogo Opciones de distorsión cristal, elija un origen de desplazamiento del menú emergente Usar.

- **Papel**: utiliza la textura de papel seleccionada. La textura de papel es útil para crear el efecto de cristal grueso. Si no desea el efecto de un cristal translúcido, puede aumentar la escala del papel.
- **Selección actual**: utiliza la selección actual.
- **Luminancia de imagen**: utiliza la luminancia del documento actual.
- **Luminancia original**: utiliza la luminancia del origen de clon.

Los píxeles de la imagen se desplazan en función de las áreas claras y oscuras del origen.

4 Arrastre los reguladores y establezca los controles para ajustar el efecto de distorsión.

- **Invertida**: si la opción está activada, permite trabajar con una inversión del origen seleccionado.
- **Suavidad**: controla las transiciones entre los colores desplazados. Cuando aumenta la suavidad se crean más pasos intermedios, lo que produce

una distorsión más suave. Si se producen rugosidades en una distorsión cristal, pruebe a aumentar la Suavidad.

- **Cantidad**: controla el grado de desplazamiento. Una cantidad más elevada produce una mayor distorsión.
- **Variación**: crea una serie de variaciones en los alrededores del desplazamiento. El resultado de aumentar la variación depende del tipo de imagen y de la configuración de otros valores.

Sugerencias

- *También puede utilizar el regulador Opacidad de la paleta Capas para ajustar el efecto Distorsión cristal.*
- *Es posible mover la capa Distorsión cristal en la ventana de documento para distorsionar otras áreas de la imagen.*

Efecto de la capa dinámica Distorsión cristal utilizando la opción Papel.

Efecto de la capa dinámica Distorsión cristal utilizando la opción Luminancia de imagen.

Filtro Caleidoscopio

El filtro dinámico Caleidoscopio crea una capa que produce efectos de caleidoscopio a partir de la imagen sobre la que flota.

El caleidoscopio tradicional es un tubo profundo con un conjunto de espejos y de piezas de color en uno de los extremos. Si fija la vista en el otro extremo, puede disfrutar de los patrones altamente simétricos que crean los espejos a partir de las piezas de colores.

Para obtener los mejores resultados, deberá tener imágenes interesantes bajo la capa dinámica Caleidoscopio. Puede desplazar la capa en el documento para ver el efecto sobre diferentes imágenes.

Para realizar una capa dinámica Caleidoscopio

1. En la paleta Capas, haga clic en el botón Filtros dinámicos y elija Caleidoscopio.
2. En el cuadro de diálogo Caleidoscopio, especifique el tamaño de la capa dinámica.

Los caleidoscopios deben ser cuadrados.

3 Haga clic en OK para crear una capa Caleidoscopio.

Sugerencia

- *Puede desplazar la capa Caleidoscopio a diferentes regiones del documento para distorsionar otra imagen. Utilice las teclas de flecha para ver la animación del caleidoscopio.*

Arrastre la capa Caleidoscopio a diferentes áreas para obtener nuevos efectos.

Para crear un patrón a partir de un Caleidoscopio

1 Desplace la capa dinámica Caleidoscopio hasta que muestre la imagen que desee.

2 En la paleta Capas, elija la capa Caleidoscopio.

3 Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija la opción Colocar y seleccionar para efectuar la capa.

4 Elija el menú **Edición > Copiar**.

5 Elija el menú **Edición > Pegar en nueva imagen**.

6 Seleccione la parte de caleidoscopio de la imagen y capture el patrón.

Si desea obtener más información sobre la captura de patrones, consulte “Creación y captura de patrones” en la página 78.

Filtro Lente líquida

El filtro Lente líquida crea una capa dinámica donde es posible distorsionar y difuminar las imágenes subyacentes. Puede crear efectos de espejos distorsionadores, fundir imágenes, etc.

Para obtener los mejores resultados, deberá tener imágenes interesantes bajo la capa dinámica Lente líquida.

Aplicación de la distorsión

Para utilizar el filtro Lente líquida, debe elegir una herramienta, establecer los reguladores para controlar el efecto y, a continuación, arrastrar en la ventana del documento para crear la distorsión. Puede cambiar la configuración de los reguladores y las herramientas y, a continuación, volver a arrastrar para obtener resultados diferentes. La herramienta Borrador permite quitar la distorsión.

Herramientas del filtro Lente líquida

Puede aplicar cualquier distorsión con las herramientas Círculo, Pincel, Espiral derecha, Espiral izquierda, Distorsión abultada o Distorsión pellizco. Estas herramientas funcionan de manera muy similar pero aplican efectos de distorsión diferentes.

Círculo

La herramienta Círculo crea círculos de distorsión. Arrastre en la dirección en que desea que se desplace la distorsión. Tamaño y Espacio no tienen efecto en la herramienta Círculo.

Pincel

La herramienta Pincel distorsionará en la dirección en la que arrastre.

Espiral derecha

La herramienta Espiral derecha distorsiona con espirales en el sentido de las manecillas del reloj.

Espiral izquierda

La herramienta Espiral izquierda distorsiona en sentido contrario a las manecillas del reloj.

Distorsión abultada

La herramienta Distorsión abultada distorsiona hacia fuera, abultando la imagen.

Distorsión pellizco

La herramienta Distorsión pellizco distorsiona hacia dentro, dibujando las imágenes más juntas.

Controles del filtro Lente líquida

Puede ajustar los siguientes valores para personalizar el efecto de distorsión.

- **Cantidad**: controla el grado de distorsión que se aplica. Si el regulador se establece cerca de cero, se crea una distorsión mínima. Los valores negativos crean una distorsión en sentido contrario a la dirección del trazo. De este modo, la imagen se rompe más.
- **Suavizado**: cambia la mezcla entre el trazo de distorsión y la imagen que no resulta afectada. Los valores más elevados producen distorsiones más continuas y suaves. Los valores más bajos dan lugar a pinceladas individuales de distorsión.

Los valores bajos de Suavizado producen distorsiones bruscas, mientras que los valores elevados producen transiciones suaves de la distorsión en otras áreas.

- **Tamaño**: cambia el diámetro de la herramienta de distorsión y el tamaño de la lluvia, lo que dispersa las gotas de distorsión sobre la capa.

Ejemplos del efecto que el regulador Tamaño produce en la distorsión.

- **Espacio**: cambia la distancia entre las pinceladas de distorsión.

Un valor de espaciado bajo crea un trazo suave y continuo. Por el contrario, un valor alto hace que las pinceladas aparezcan de forma individual.

- **Restablecer**: restaura la configuración predeterminada.
- **Lluvia**: dispersa gotas de distorsión en la capa. Las gotas de lluvia distorsionan hacia abajo, derritiendo la imagen.

Para crear una capa dinámica Lente líquida

1. Anule la selección de todas las capas.
2. En la paleta Capas, haga clic en el botón Filtros dinámicos y elija Lente líquida.
3. En el cuadro de diálogo Lente líquida, elija una herramienta Lente líquida.
4. Utilice los reguladores y controles para ajustar el efecto de distorsión.

   Si desea obtener más información, consulte “Controles del filtro Lente líquida” en la página 363.
5. Arrastre en la ventana del documento para crear la distorsión.

   Si no está satisfecho con las distorsiones y desea empezar de nuevo, haga clic en el botón Borrar.
6. Haga clic en OK para terminar la sesión Lente líquida.

Sugerencia

- *Recuerde que puede desplazar la capa Lente líquida a diferentes regiones del documento para distorsionar otra imagen.*

Para utilizar el efecto Lluvia

1. Anule la selección de todas las capas.
2. En la paleta Capas, haga clic en el botón Filtros dinámicos y elija Lente líquida.
3. En el cuadro de diálogo Lente líquida, configure los reguladores para determinar la distorsión que desee.
4. Haga clic en Lluvia.

   Corel Painter dispersa gotas de distorsión en la capa.
5. Haga clic en cualquier posición para detener la lluvia.

   Si los valores de **Suavizado** y **Tamaño** son muy altos, es posible que la lluvia continúe por un momento tras hacer clic.

Imagen derretida por la lluvia.

Cómo borrar la distorsión

Las opciones de deshacer no están disponibles cuando se trabaja con la herramienta Lente líquida. Utilice la herramienta Borrador de la lente líquida para borrar la distorsión de un área.

Para borrar la distorsión

1. En el cuadro de diálogo Lente líquida, elija la herramienta Borrador.
2. Establezca los reguladores de Tamaño, Espacio y Suavizado para describir cómo desea borrar.

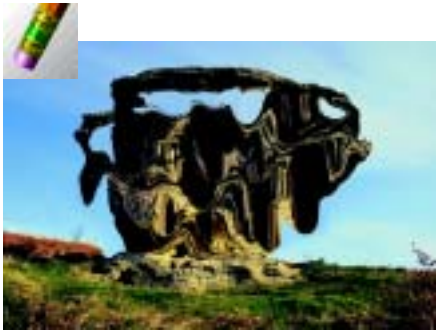
   Los valores más altos de Suavizado suavizan las transiciones entre el

área borrada y la distorsión restante.

3 Arrastre en la ventana del documento.

Volverán a aparecer las imágenes originales subyacentes.

Borrador



Elimine la distorsión con la herramienta Borrador.

Filtro Metal líquido

El filtro dinámico Metal líquido permite pintar en una capa con líquido y metal. Puede aplicar gotas de agua que distorsionan la imagen subyacente mediante refracción. También puede crear gotas de metal brillante que se unen y se mueven como el mercurio. El regulador Refracción establece la diferencia entre el agua y el metal para que pueda lograr efectos intermedios.

Puede utilizar el metal negativo para crear agujeros de metal.

En este texto se utiliza el término “metal” para referirse al medio aplicado, incluso si la configuración hace que el efecto se parezca más al agua.

El filtro dinámico Metal líquido crea un metal líquido o un líquido translúcido refractivo.

Herramientas del filtro Metal líquido

Puede aplicar metal con las herramientas Pincel, Círculo o con la función Lluvia. El tamaño del pincel o de las gotas de lluvia puede ajustarse.

La herramienta Pincel es la predeterminada para aplicar metal. Puede utilizar la herramienta Pincel para pintar con metal. También puede utilizar la herramienta Círculo para crear círculos de metal. La función Lluvia permite dispersar gotas metálicas por la capa.

Pincel

Es posible crear trazos de metal con la herramienta Pincel.

Círculo

Es posible crear círculos de metal con la herramienta Círculo.

Las gotas de metal caen al azar con la función Lluvia.

Controles del filtro Metal líquido

A continuación se indican los valores que pueden ajustarse para personalizar la apariencia del metal líquido.

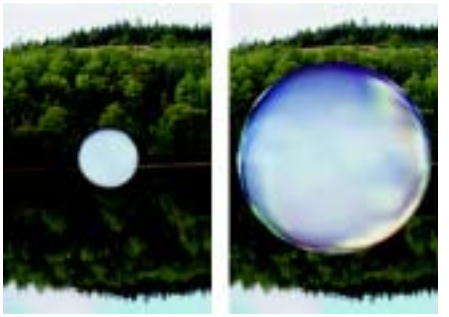
- **Cantidad**: controla el énfasis del efecto metálico (del regulador Refracción) en todas las gotas de la capa. Los extremos izquierdo y derecho crean efectos opuestos. Para crear efectos semejantes al agua, ajuste el valor de Cantidad en -0,5. De este modo, las gotas ampliarán la imagen subyacente.

La reflexión y la refracción se invierten al desplazar el regulador Cantidad a cualquiera de los extremos.

- **Suavizado**: cambia el rango del perímetro. El rango del perímetro determina la tendencia de las gotas a juntarse unas con otras. La configuración Suavizado se aplica a todas las gotas seleccionadas y a las nuevas gotas que se creen.

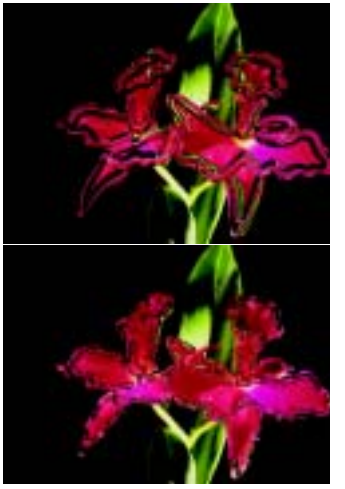
Un valor bajo de Suavizado hace que las gotas no se fundan (izquierda). Un valor de Suavizado elevado hace que las gotas se unan (derecha).

- **Tamaño**: cambia el diámetro de las gotas seleccionadas. La configuración Tamaño se aplica a todas las gotas seleccionadas y a las nuevas gotas que se creen con la herramienta Pincel o con la función Lluvia. No afecta a la herramienta Círculo.
- **Volumen**: ajusta la visibilidad en el perímetro. La configuración Volumen se aplica a todas las gotas seleccionadas y a las nuevas gotas que se creen.



Al aumentar el volumen por encima del 100%, la visibilidad se amplía al rango del perímetro más allá del círculo de las gotas. Al disminuir el volumen por debajo del 100%, se reduce la parte visible de la gota "secándola".

- **Espaciado**: ajusta el espacio entre las gotas en los trazos que se crean con la herramienta Pincel.



En un trazo con un Espaciado bajo, las gotas se unen. En un trazo con un Espaciado alto, las gotas se diferencian unas de otras.

- **Asignar**: especifica el tipo de metal o de esfera reflectante. Este tipo se aplica a toda la capa. Puede aplicar metal en primer lugar y, más adelante, cambiar el tipo. Si desea obtener información sobre esferas reflectantes y patrones, consulte "Uso de esferas reflectantes" en la página 369.
- **Refracción**: controla el aspecto de las gotas. El regulador representa

una escala entre la reflexión y la refracción. La configuración Refracción se aplica a todas las gotas de la capa.

Si desea pintar con líquido translúcido, aumente el regulador Refracción. Conforme la refracción se acerca al 100%, el metal se convierte en transparente. Las gotas tienen el aspecto de un líquido común (aceite o agua).

Si la Refracción es baja, la reflexión será alta (imagen superior). Los valores de Refracción altos crean un líquido refractivo y translúcido (imagen inferior).

- **Tensión de superficie**: hace que las gotas parezcan más redondas y tridimensionales.
- **Restablecer**: restaura la configuración predeterminada.

Para crear una capa dinámica Metal líquido

1. Anule la selección de todas las capas.
2. En la paleta Capas, haga clic en el botón Filtros dinámicos y elija Metal líquido.
3. En el cuadro de diálogo Metal líquido, elija la herramienta Círculo o Pincel.

   Si desea obtener más información, consulte “Herramientas del filtro Metal líquido” en la página 365.
4. Elija uno de los siguientes tipos de metal del menú emergente Asignar:
   - Metal estándar
   - Cromo 1
   - Cromo 2
   - Interior
   - Fuente de clon
5. Utilice los reguladores y los controles del cuadro de diálogo para ajustar la apariencia del metal.

   Si desea obtener más información, consulte “Controles del filtro Metal líquido” en la página 366.
6. Arrastre en la ventana del documento para aplicar el metal.

   Si desea borrar el efecto y volver a empezar, haga clic en Borrar.
7. Haga clic en OK para terminar la sesión Metal líquido.

Para utilizar el efecto Lluvia

1. Anule la selección de todas las capas.
2. En la paleta Capas, haga clic en el botón Filtros dinámicos y elija Metal líquido.
3. En el cuadro de diálogo Metal líquido, configure los reguladores y controles para ajustar el metal.
4. Haga clic en Lluvia.

   Corel Painter dispersa gotas de metal en la capa.
5. Haga clic en cualquier posición para detener la lluvia.

Para crear metal negativo

- Presione la tecla **Opción** (Mac OS) o **Alt** (Windows) y arrastre con la herramienta Círculo o Pincel.

  Creará agujeros en el metal. Al arrastrar a valores positivos, el metal negativo dividirá y separará el metal existente.

Para ajustar el tamaño del pincel o de las gotas de lluvia

1. En el cuadro de diálogo Metal líquido, elija la herramienta de selección de metal líquido y haga clic fuera de las gotas para deseleccionarlas.
2. Cambie el regulador Tamaño al valor deseado.
3. Haga clic en la herramienta Pincel y pinte o bien haga clic en Lluvia.

Sugerencia

- *También puede ajustar el tamaño del metal existente seleccionando las gotas y moviendo el regulador Tamaño. Si desea obtener información sobre la selección de gotas, consulte "Para seleccionar gotas de metal" en la página 370.*

Uso de esferas reflectantes

Los metales son muy reflectantes. Puede personalizar el aspecto utilizando un origen de clon o un patrón como esfera reflectante. Si desea obtener más información sobre la clonación, consulte "Clonación de un documento" en la página 212. Si desea obtener más información sobre la creación y la elección de patrones, consulte "Uso de los patrones" en la página 74.

Para utilizar una esfera reflectante

1. Especifique un origen de clon o elija un patrón.
2. Anule la selección de todas las capas.
3. En la paleta Capas, haga clic en el botón Filtros dinámicos y elija Metal líquido.
4. En el cuadro de diálogo Metal líquido, elija Fuente de clon del menú emergente Asignar.
5. Ajuste los valores correspondientes.
6. Utilizando la herramienta Círculo o Pincel, arrastre en la ventana del documento para aplicar el metal.

   Si desea borrar el efecto y volver a empezar, haga clic en Borrar.
7. Haga clic en OK para terminar la sesión Metal líquido.

Nota

- *Si no se ha especificado ninguna fuente de clon, Corel Painter utiliza el patrón actual como esfera reflectante.*

El mismo fragmento de metal cambia de apariencia cuando se utiliza un patrón como esfera reflectante.

Operaciones con metal

Un trazo de metal está compuesto por una serie de gotas diferenciadas. Puede seleccionar una o varias gotas y moverlas o cambiar sus propiedades. Si desea obtener información sobre el regulador que se aplica a las gotas seleccionadas, consulte “Controles del filtro Metal líquido” en la página 366.

Los tiradores muestran el punto central y el círculo de las gotas. No es necesario mostrar los tiradores de las gotas para seleccionarlas, pero puede facilitar el trabajo.

Las gotas aplicadas con el último trazo se seleccionan automáticamente. Cada uno de los nuevos trazos anula la selección de las gotas del trazo anterior.

La función Deshacer no está disponible cuando se trabaja con metal, aunque es posible eliminar el metal seleccionado, el último metal aplicado o todo el metal de la capa.

Para mostrar los tiradores

- En el cuadro de diálogo Metal líquido, active la opción Mostrar tiradores.

Al activar esta opción, podrá ver los puntos centrales y los círculos de las gotas.

Para seleccionar gotas de metal

1. Elija la herramienta de selección de metal.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Arrastre las gotas que desee seleccionar.
   - Si la opción Mostrar tiradores está activada, haga clic en el tirador del punto central de una gota.
   - En caso contrario, haga clic en cualquier lugar de la gota.

   Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en otras gotas para añadir elementos a la selección (o eliminarlos de la misma).

   Al seleccionar una gota, el tirador del punto central se muestra de forma sólida.

Arrastre las gotas que desee seleccionar.

Para mover el metal

- Arrastre el centro de una de las gotas para mover el grupo seleccionado.

  Observe como las gotas intentan unirse a las demás gotas que encuentran en su camino. Puede

controlar esta tendencia con el regulador Suavizado.

Puede arrastrar el centro de una de las gotas para mover el grupo seleccionado.

Para eliminar metal

- Realice una de las siguientes operaciones:
  - Presione la tecla **Suprimir** (Mac OS) o **Retroceso** (Windows) para borrar el último metal aplicado.
  - Seleccione el metal con la herramienta de selección de metal y presione **Suprimir** (Mac OS) o **Retroceso** (Windows).
  - En el cuadro de diálogo Metal líquido, haga clic en Borrar para eliminar todo el metal de la capa.

Filtro Posterizar

El filtro dinámico Posterizar crea una capa que reduce el número de niveles de color de las imágenes sobre las que flota.

La capa dinámica Posterizar modifica la mitad derecha de esta imagen.

Para crear una capa dinámica Posterizar

1. Seleccione un elemento de la ventana del documento si desea que la nueva capa dinámica tenga un tamaño determinado.
2. En la paleta Capas, haga clic en el botón Filtros dinámicos y elija Posterizar.
3. En el cuadro de diálogo Posterizar, introduzca un número de niveles de colores que desee.

   El valor se aplica a cada canal de color (rojo, verde y azul).
4. Haga clic en OK para aplicar el efecto.

17 Manguera de imágenes

La manguera de imágenes es una pieza clave en la evolución de las herramientas artísticas. En lugar de pintar con colores, la manguera de imágenes pinta con imágenes y, en lugar de utilizar una o dos imágenes en cada trazo, utiliza una amplia *gama de imágenes que se transforman*.

Las imágenes que se aplican con la manguera cambian conforme se realiza el trazo de pincel. La manguera de imágenes permite controlar completamente la salida de la imagen. Por ejemplo, al aumentar la presión del lápiz gráfico, puede pintar imágenes más grandes y con más colores. O bien, al cambiar la dirección del trazo, puede cambiar el ángulo de las imágenes. Éste es sólo un ejemplo de los controles que ofrece. Al crear su propio conjunto de imágenes, todo es posible.

La característica Mangueras permite pintar con imágenes.

La manguera de imágenes deposita imágenes de 24 bits con una máscara de 8 bits. La máscara permite colocar las imágenes con cuidado, sin producir imperfecciones o bordes no alisados.

Puede cargar la manguera de imágenes con hojas, ladrillos, césped, piedras, personas, o cualquier otro tipo de imágenes. Al pintar con estos elementos de imagen, puede crear

formas coherentes como un árbol, una colina, una calle empedrada o una multitud de gente.

Funcionamiento de la manguera

La manguera de imágenes es un estilo. Para utilizarla, debe cargarla primero con imágenes. Las imágenes se guardan en archivos de boquillas especiales.

En una manguera de jardín, debe acoplar una boquilla para controlar el flujo de agua; en Corel Painter, debe acoplar una boquilla a la manguera de imágenes para controlar el medio (las imágenes).

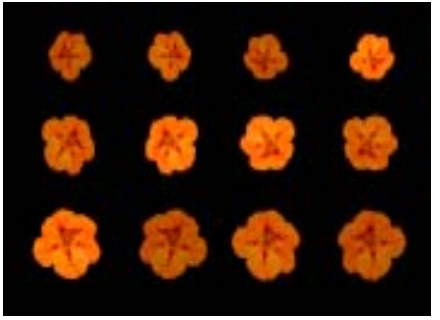
Un archivo de imágenes puede contener un número indeterminado de imágenes. Normalmente, las imágenes son parecidas y forman una serie lógica, es decir, progresan siguiendo un orden determinado. Por ejemplo, las imágenes pueden ir aumentando en tamaño o en ángulo. No es necesario que las imágenes progresen de forma lógica, pero si lo hacen, la manguera de imágenes será más efectiva.

El término “indexado” se refiere al método utilizado para seleccionar imágenes concretas de las numerosas imágenes de un archivo de boquillas. La entrada que se debe utilizar para indexar se controla en el Diseñador de estilos mediante la modificación de la configuración de la manguera de imágenes en la ficha Diseñador de trazo. Puede aplicar las imágenes de forma secuencial, de forma aleatoria, en función de la presión, de la dirección del trazo y de muchos otros factores.

Las imágenes se indexan para que Corel Painter pueda encontrar y aplicar imágenes específicas cuando sea necesario. Al pintar con la manguera de imágenes, puede solicitar imágenes específicas del índice de boquillas cambiando el valor de entrada. Cuando aumenta el valor de entrada se toman las imágenes posteriores de la serie. Por ejemplo, puede configurar la boquilla de forma que, al presionar más fuerte con un lápiz gráfico sensible a la presión, pinte con imágenes más grandes.

Las imágenes se controlan en el archivo de boquillas. Si desea una variedad de imágenes más amplia, puede crear más imágenes en el archivo de boquillas. En el apartado “Creación de boquillas para la manguera de imágenes” en la página 381 se explica cómo diseñar y crear archivos de boquillas.

Conforme aumentan los requisitos de la manguera de imágenes, puede crear boquillas complejas que impliquen dos progresiones; por ejemplo, las imágenes aumentan de tamaño y cambian el ángulo progresivamente. En este caso, utilizará un factor de entrada para determinar el tamaño de la imagen y otro para determinar el ángulo de la misma. De esta forma creará una boquilla de dos progresiones.



Las boquillas de dos progresiones progresan en dos dimensiones. En este ejemplo, la primera progresión cambia el ángulo y la segunda el tamaño.

Uso de la manguera de imágenes

La manguera de imágenes es fácil de utilizar y ofrece un amplio número de opciones para el comportamiento del "aerosol de la boquilla".

Al igual que otros estilos de Corel Painter, la manguera de imágenes contiene numerosas variantes. Las variantes integradas combinan los factores de control de las boquillas con la configuración del estilo para crear efectos de manguera diferentes.

Selector de boquillas de la caja de herramientas

Las siguientes descripciones ofrecen una idea del efecto de cada variante.

Aleatorio, Secuencial, Dirección, Presión y Luminancia (origen) hacen referencia a la regla de indexado con la que se seleccionan las imágenes del archivo de boquillas. Las letras R, P y D en el nombre de una variante hacen referencia a los factores aleatorio, presión dirección. Si desea obtener más información, consulte "Escala" en la página 378.

Aerosol y Lineal hacen referencia a la colocación de las imágenes en relación con el trazo. Las variantes de aerosol dispersan las imágenes. Las variantes lineales colocan las imágenes directamente en el trayecto del trazo.

Si desea obtener más información, consulte "Control del estilo Manguera de imágenes" en la página 377.

Puede utilizar estas variantes como punto de partida y, a continuación, ajustar los controles de estilo y de boquilla para aplicar las imágenes de la forma deseada.

Para seleccionar una boquilla y utilizar la manguera de imágenes

1. Elija la herramienta Pincel de la caja de herramientas.
2. En la barra de selección de estilos, elija la opción Manguera de imágenes del selector de estilos.
3. Haga clic en el Selector de variante y elija una variante.

   Cada variante aplica las imágenes de forma diferente.
4. En la caja de herramientas, haga clic en el Selector de boquillas y elija una boquilla.
5. Realice un trazo de pincel en el lienzo.

Ajuste de la opacidad y el color

Puede utilizar la barra de propiedades para ajustar la opacidad de las imágenes de boquillas o para mezclarlas con un color secundario.

El regulador Opacidad permite crear imágenes de boquillas semitransparentes. Si mueve el regulador hasta el extremo de la izquierda, las imágenes serán invisibles.

Puede cambiar la opacidad de los trazos de pincel. Superior = 100% de opacidad, inferior = 20% de opacidad.

El regulador Grano permite mezclar el color secundario con las imágenes de boquilla. Si el regulador se establece en 100%, las imágenes de boquilla permanecen intactas. Si desplaza el regulador hacia la izquierda, el color secundario tendrá más presencia en las imágenes. Si el regulador se establece en 90%, Corel Painter mezcla el 10% del color secundario con el 90% de la imagen.

Éste es un método práctico para ajustar las sombras de los elementos de la imagen.

Si desea obtener más información sobre cómo seleccionar un color secundario, consulte “Colores principal y secundario” en la página 87.

Puede disminuir el grano para mezclar el color secundario. Superior = 100% de grano, inferior = 39% de grano.

Control de la manguera de imágenes

La manguera de imágenes tiene tres componentes de control: manguera de imágenes, boquilla y archivo de boquillas.

- Para determinar la posición de las imágenes en el trazo, deberá ajustar el estilo.
- Para cambiar la escala y establecer las reglas de indexado, deberá utilizar los controles de boquilla de la barra de propiedades.
- Puede crear sus propios archivos de boquillas para determinar el contenido de la imagen y la progresión.

Control del estilo Manguera de imágenes

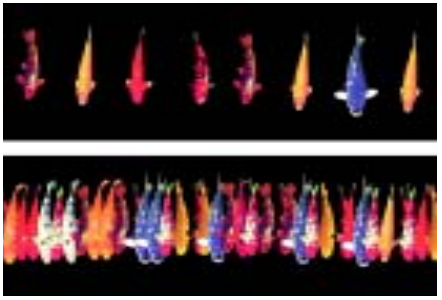
Los controles de boquilla de la manguera de imágenes afectan principalmente a la posición de las imágenes en el trazo, por ejemplo, si se dispersan o si se colocan juntas.

Para modificar la configuración de la manguera de imágenes

1. Elija el menú **Ventana > Diseñador de estilos** y haga clic en la ficha Diseñador de trazo.
2. Elija cualquiera de los controles del panel izquierdo y ajuste la configuración en el panel derecho.

Espaciado de imágenes

Puede controlar el espacio entre las imágenes configurando el valor Espaciado en el Diseñador de estilos. Al desplazar el regulador Espaciado hacia la derecha, aumenta el espacio entre los elementos de la imagen.



El regulador Espaciado controla el espaciado de las imágenes. Superior = 85%, inferior = 20%.

Si tenemos en cuenta que el espaciado se basa en el diámetro del pincel, el valor de Tamaño también afecta al espaciado de la imagen. Al aumentar el tamaño del pincel, se añade espacio entre las imágenes de la manguera. La configuración de Tamaño afecta a los elementos de la imagen propiamente dichos.

El regulador Tamaño mínimo también afecta al tamaño de las imágenes aplicadas por la manguera de imágenes. Cuando se establece con la presión del lápiz gráfico o la dirección, la configuración Tamaño mínimo determina la variación de tamaño que se produce al aplicar imágenes.

Si desea obtener más información sobre la configuración de Espaciado, consulte “Configuración de los controles de Espaciado” en la página 177. Si desea obtener más información sobre los controles Tamaño y Tamaño mínimo, consulte “Tamaño” en la página 175 y “Tamaño mínimo” en la página 176.

Posición aleatoria de las imágenes

Puede transformar la proximidad de las imágenes al trayecto del trazo con el regulador Movimiento de la barra de propiedades. Cuando el regulador está en el extremo de la izquierda, las imágenes se aplican directamente en el trazo. Si desplaza el regulador hacia la derecha, aumenta la dispersión de las imágenes.

También puede ajustar el regulador Movimiento con la configuración de la opción Aleatorio en la ficha Diseñador de trazo. Si desea obtener más información, consulte “Configuración de los controles de Aleatorio” en la página 190.

Configuración de Expresión

La configuración de la opción Expresión de la ficha Diseñador de trazo ofrece un control dinámico sobre la configuración del pincel descrita anteriormente. Esto puede producir efectos muy interesantes. Por ejemplo, se aplica una configuración de ángulo al utilizar la manguera de imágenes para pintar las imágenes.

Si desea obtener información sobre la configuración de Expresión, consulte “Configuración de Expresión” en la página 184.

Escala

Puede controlar el tamaño de las imágenes de boquilla con la configuración del Diseñador de trazo.

La opción Establecer escala de boquilla del menú del selector de boquillas permite controlar el tamaño de los elementos de imagen aplicados con la manguera de imágenes. En un valor de 100%, las imágenes tendrán el mismo tamaño que en el archivo de boquillas.

Para ajustar la escala

1. En la caja de herramientas, haga clic en el selector de boquillas.
2. Haga clic en la flecha del menú del selector y elija Establecer escala de boquilla.
3. Introduzca un valor en el cuadro Nueva escala.

Sugerencia

- *También puede cambiar el tamaño de las imágenes aplicadas con la manguera de imágenes mediante el regulador Tamaño de la barra de propiedades, tal y como lo haría con otros estilos.*

Indexado

Al pintar con la manguera de imágenes, Corel Painter selecciona las imágenes del archivo de boquillas según una o varias reglas. Este proceso de selección se conoce como indexado. Este indexado determina las imágenes del archivo de boquillas que se aplican con la manguera de imágenes. La configuración de la manguera de imágenes del Diseñador de trazo permite cambiar las reglas para indexar las imágenes.

Los archivos de boquillas de imágenes se pueden crear con una, dos o tres progresiones de imágenes. Corel Painter ofrece estas tres progresiones

para que cada archivo de boquillas se pueda identificar como una boquilla de 1, 2 o 3 progresiones.

A continuación se indican los factores de indexado disponibles en Corel Painter:

- Ninguno
- Velocidad
- Dirección
- Presión
- Inclinación
- Orientación
- Origen
- Aleatorio
- Secuencial

Si desea obtener más información sobre el sistema de progresión, consulte “Diseño de boquillas: 1, 2 o 3 progresiones” en la página 382.

Para cambiar la regla de indexado

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, elija Manguera de imágenes.
2. Para cada progresión de la boquilla, elija un tipo de boquilla del menú emergente.
3. Si es necesario, ajuste la configuración de Dirección.

Nota

- *Los tipos Progresión 2 y Progresión 3 no tienen ningún efecto en una boquilla de una progresión. Los tipos de progresión se describen más adelante.*

Tipos de progresión

Secuencial: indexa las imágenes en el orden en que aparecen en la progresión (de izquierda a derecha, de arriba abajo, al igual que el orden de escritura en español).

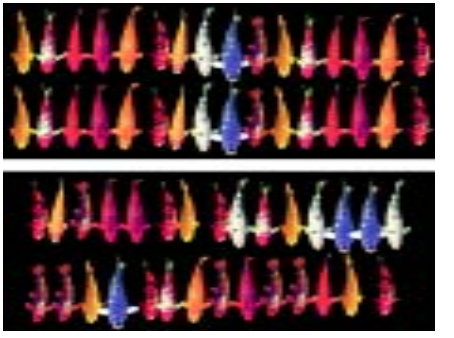


Imagen superior: indexado secuencial. Imagen inferior: indexado aleatorio.

Aleatorio: selecciona las imágenes de la progresión de forma aleatoria.

Con esta opción puede añadir colores y texturas irregulares a las áreas que pinta con la manguera de imágenes. Esto contribuye a la estética de la pintura, ya que en las estructuras naturales también aparecen pequeñas irregularidades.

Origen: aplica imágenes según la luminancia de los píxeles del origen de clon (o del patrón actual si no ha establecido ningún origen de clon). Los píxeles del documento de trabajo tienen correspondencia directa con los píxeles de la imagen origen de clon.

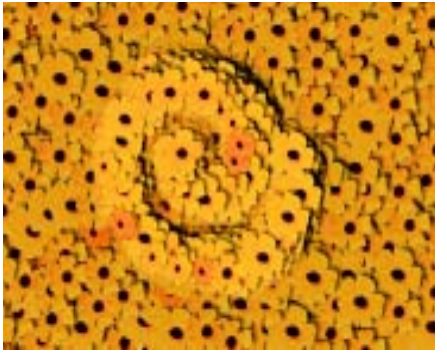
Conforme aumenta la luminancia, el factor Origen aplica imágenes posteriores de la progresión.

Para obtener los mejores resultados, el origen de clon debe tener las mismas dimensiones que el documento en el que está trabajando. Si desea obtener más información sobre cómo configurar y utilizar un origen de clon, consulte “Cambio de Origen de clon” en la página 214.

El factor Origen puede ser muy útil, según la boquilla que esté utilizando. Por ejemplo, si la imagen origen es negra en la parte izquierda y progresa gradualmente hacia el blanco en la derecha, la manguera de imágenes aplica imágenes desde el comienzo de la progresión en la parte izquierda del documento (en el área oscura). Conforme se desplaza el pincel hacia la derecha al área más clara, la manguera de imágenes aplica imágenes posteriores de la progresión.

Para aprovechar esta función, es aconsejable crear una imagen origen especial sólo para controlar la manguera de imágenes.

La imagen origen de clon y el patrón para controlar la manguera de imágenes pueden aparecer en escala de grises. Recuerde que Corel Painter utiliza sólo los valores de luminancia.



Indexado basado en Origen

Orientación: indexa las imágenes según la posición del lápiz gráfico. No todos los modelos de lápices gráficos admiten esta información. Este control no funciona con un ratón.

Inclinación: indexa las imágenes en función de la inclinación del lápiz gráfico. No todos los modelos de lápices gráficos admiten esta información. Este control no funciona con un ratón.

Presión: indexa las imágenes según la presión del lápiz gráfico. Cuanta más presión ejerza, se seleccionarán imágenes de posiciones más avanzadas en la progresión. El tipo Presión funciona sólo con tabletas sensibles a la presión.

Éste es un excelente control para solicitar imágenes de una manguera. Por ejemplo, si configura el archivo de boquillas para que progrese de imágenes pequeñas a imágenes más grandes, los trazos más fuertes aplicarán imágenes más grandes.

Dirección: indexa las imágenes de la progresión según la dirección del trazo. El primer elemento de la progresión coincidirá con un trazo de izquierda a derecha. Conforme la dirección del trazo progresa en el sentido de las manecillas del reloj, la manguera de imágenes aplica las imágenes siguientes de la progresión.

El número de elementos de la progresión determina el cambio de dirección necesario para indexar un elemento diferente. Por ejemplo, un archivo de boquillas que contenga 72

imágenes en ángulos progresivos aplicará un elemento diferente cada 5° de la dirección del trazo (360°/72 = 5°).

Esta boquilla de flechas es un ejemplo del indexado en función de la dirección.

Velocidad: indexa las imágenes de la progresión según la velocidad del trazo. Un trazo más rápido aplicará elementos de posiciones más avanzadas de la progresión. Este factor se utiliza normalmente con un ratón para imitar a la presión.

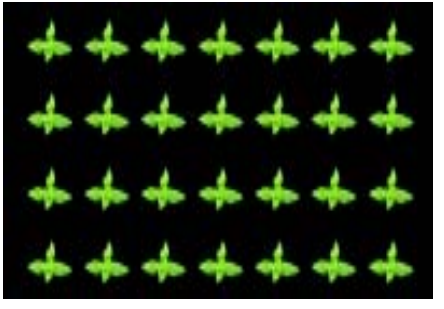
La velocidad puede ser difícil de controlar. Por eso, es aconsejable utilizarla en progresiones de pocos elementos.

Ninguno: devuelve sólo un elemento, el último de la progresión.

Opciones de boquillas

El Selector de boquillas contiene una opción para la manguera de imágenes: Usar cuadrícula de pincel.

Cuando se activa la opción Usar cuadrícula de pincel, la manguera de imágenes coloca las imágenes en un patrón de cuadrícula regular. El tamaño de la cuadrícula acompaña al de la cuadrícula del archivo de boquillas.



Active Usar cuadrícula de pincel para colocar las imágenes en una cuadrícula perfecta.

Creación de boquillas para la manguera de imágenes

Sistema de progresión de las boquillas

Un sistema de indexado de una progresión es simplemente una secuencia numerada. Puede buscar cualquier elemento de la secuencia por su número. Por ejemplo, “Elemento 3”.

En Corel Painter, puede buscar y aplicar imágenes cambiando el factor de entrada, por ejemplo, presionando más fuerte con el lápiz gráfico o cambiando la dirección del trazo. Si desea obtener más información sobre los factores de entrada que se utilizan para controlar el indexado, consulte “Escala” en la página 378.

Un sistema de indexado de dos progresiones utiliza dos índices perpendiculares. La primera progresión se aplica horizontalmente y la segunda, verticalmente. Del mismo modo, para buscar un elemento en cualquiera de las

progresiones, debe cambiar el factor de entrada. El indexado en dos progresiones equivale a “seleccionar una columna” y “seleccionar una fila”. La manguera de imágenes aplica la imagen con la boquilla en el punto de intersección de la fila y de la columna seleccionadas. Para que este procedimiento funcione correctamente, deberá utilizar factores de entrada diferentes para seleccionar elementos en cada progresión.

El sistema de indexado de tres progresiones amplía el modelo de dos progresiones. Para crear la tercera progresión, repita el “conjunto” de dos progresiones. En el conjunto seleccionado, se utiliza el indexado de una y de dos progresiones (descrito anteriormente). Para que este procedimiento funcione correctamente, deberá utilizar factores de entrada diferentes para seleccionar elementos de cada progresión.

El sistema de indexado de tres progresiones se puede utilizar con las fechas del calendario. Se puede encontrar cualquier día, pasado o futuro, si se indica el mes, el día y el año. Por ejemplo, “25 de febrero de 1962 (25/2/62)”.

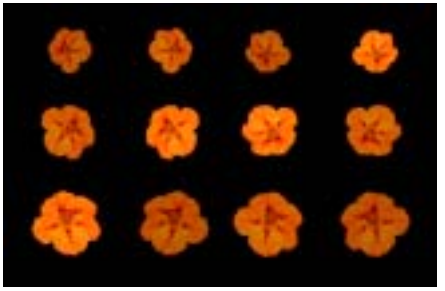
Diseño de boquillas: 1, 2 o 3 progresiones

Los archivos de boquillas contienen una serie de imágenes ordenadas en una cuadrícula regular. Normalmente, las imágenes son progresivas en su tamaño, forma, ángulo o color. La progresión no es necesaria, pero aumenta la complejidad de la manguera de imágenes. Por ejemplo, un archivo de boquillas con imágenes que progresen en tamaño se puede configurar de forma que, al aumentar la presión del lápiz gráfico, pinte imágenes gradualmente más grandes.

Las boquillas de una progresión progresan en una sola dimensión. En este ejemplo, el cambio del ángulo es la primera progresión.

Si desea aplicar una progresión en dos dimensiones, como el aumento de tamaño y el cambio de ángulo gradual de los elementos de la imagen, debe configurar las imágenes como un archivo de boquillas de dos progresiones. Al pintar con una boquilla de dos progresiones, puede controlar de cuál de las *dos* progresiones procede la imagen. En este caso, se utiliza un factor de entrada diferente para controlar la posición de los elementos de la imagen en cada progresión.

En la siguiente imagen, Progresión 1 es una progresión de ángulo y Progresión 2 es una progresión de tamaño. Sería lógico utilizar la dirección para controlar la progresión 1 y la presión para controlar la progresión 2.

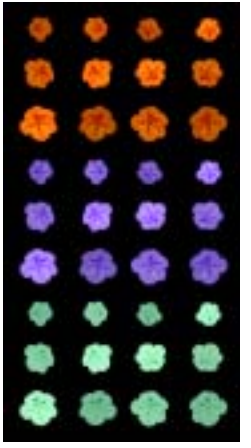


Las boquillas de dos progresiones progresan en dos dimensiones. En este ejemplo, el cambio del ángulo es la primera progresión y el del tamaño es la segunda progresión.

Puede ampliar la boquilla a una tercera progresión, con lo que se creará una boquilla de tres progresiones. Igualmente, deberá utilizar un factor de entrada diferente para controlar la posición en cada progresión.

En la siguiente imagen, Progresión 3 es una progresión de color. Puede controlar esta última progresión con los factores de velocidad, origen o aleatorio, en función de qué desee hacer con la imagen.

Si utiliza un factor de entrada para controlar dos progresiones, algunos elementos de la imagen dejarán de estar disponibles.



El color es la tercera progresión de esta boquilla de tres progresiones.

Si desea obtener información sobre cómo establecer el factor de control de cada progresión, consulte “Escala” en la página 378.

Antes de crear una boquilla, considere la forma en la que va a controlar cada progresión. La manera de distribuir las imágenes puede limitar la forma de controlar el indexado.

Antes de comenzar a crear una boquilla, debe decidir el nivel de progresión que necesita. Además, debe determinar la cantidad de elementos que desea colocar en cada progresión.

Preparación de imágenes

Independientemente del nivel de progresión de la boquilla o del método que utilice para crearla, las siguientes sugerencias le ayudarán a desarrollar las imágenes individuales.

Deben seleccionarse todos los elementos de una boquilla de manguera de imágenes. La selección permite pintar con imágenes de formas irregulares. La manguera de imágenes sólo aplicará lo que hay dentro de la selección.

Puede trabajar creando la silueta de la forma de la imagen como selección y rellenando posteriormente la información del color. Si selecciona bordes suavizados, puede crear imágenes automáticamente alisadas. De esta forma se incrementa la continuidad en un área de imágenes de mangueras.

Puede crear boquillas de mangueras de imágenes a partir de las capas. Convierta los elementos de la imagen en capas conforme vaya creándolos. Si la capa tiene el aspecto deseado cuando se coloca sobre fondos diferentes, también lo tendrá al utilizarse como elemento de boquilla. La creación de una boquilla a partir de capas ofrece ventajas en cuanto a la comodidad.

Otra técnica consiste en colocar la imagen sobre un fondo negro y añadir una sombra. De esta forma, mejorará el aspecto tridimensional, ya que los elementos de la imagen se colocan en capas. Cuando todos los elementos tengan la sombra en la misma posición, parecerá que la fuente de luz es la misma en toda el área pintada.

Si desea obtener más información sobre cómo trabajar con capas, consulte “Operaciones con capas” en la página 260.

Creación de una boquilla de una progresión a partir de un grupo de capas

Para crear una boquilla de una progresión a partir de capas

1. Cree elementos de la imagen como capas para la boquilla.

   La alineación de las capas del documento no afecta al proceso de creación de boquillas.
2. Elija el menú **Ventana > Mostrar capas** para visualizar la paleta Capas.

   Si la paleta Capas no está ampliada, haga clic en la flecha de la paleta.

   La capa superior de la lista será el primer elemento de la secuencia de la boquilla. Al desplazarse hacia abajo en la lista, se avanza en la progresión de los elementos.
3. Vuelva a ordenar la jerarquía de las capas para crear la progresión deseada en la boquilla.
4. Si algún elemento de la paleta Capas es un grupo, haga clic en el botón Opciones de capa y elija Reducir para convertirlo en una capa estándar.
5. Mantenga presionada la tecla Mayús y seleccione cada elemento de la lista.
6. Haga clic en el botón Opciones de capa y elija Grupo.

   A partir de este momento, todos los elementos formarán parte del mismo grupo.
7. En la caja de herramientas, haga clic en el selector de boquillas.
8. Haga clic en la flecha del menú del selector y elija Crear boquilla a partir de grupo.

   Corel Painter crea una nueva imagen sin título. Éste es su archivo de boquillas.
9. Elija el menú **Archivo > Guardar**.
10. Escriba un nombre descriptivo para el archivo y guárdelo con formato RIFF.

Creación de una boquilla a partir de capas.

Carga de los archivos de boquillas

Si ha creado un archivo de boquillas diferente que no forma parte de una biblioteca, puede cargarlo en la biblioteca de mangueras de imágenes para un uso posterior.

Para cargar un archivo de boquillas

1. En la caja de herramientas, haga clic en el selector de boquillas.
2. Haga clic en la flecha del menú del selector y elija Cargar boquilla.
3. Elija una boquilla del cuadro de diálogo Seleccionar imagen y haga clic en Abrir.

   Nota: la primera vez que cargue una boquilla, es posible que Corel Painter le solicite información sobre la construcción de la imagen. Este procedimiento se describe en el apartado “Creación de boquillas para la manguera de imágenes” en la página 381.

Para añadir una boquilla a la biblioteca actual

1. En la caja de herramientas, haga clic en el selector de boquillas.
2. Haga clic en la flecha del menú del selector y elija Añadir boquilla a biblioteca.
3. En el cuadro de diálogo Guardar, asigne un nombre a la boquilla.

   Puede elegir una regla de indexado y pintar con la boquilla de una progresión.

Sugerencia

- *Si desea crear sus propias bibliotecas de boquillas, consulte “Bibliotecas de boquillas” en la página 390.*

Pintura realizada con una boquilla creada a partir de capas

Si pinta con una boquilla de una progresión, esto no implica que las imágenes deban estar en una línea. Corel Painter bordeará las imágenes en varias líneas para crear un documento con una forma coherente. Corel Painter sigue una regla matemática para reconstruir la progresión de imágenes. La opción Definición de boquilla incluye esta regla. Si desea obtener más información sobre este tema, consulte “Creación de la boquilla” en la página 387.

Las boquillas son sobre todo útiles cuando aplican imágenes similares con alguna irregularidad, por ejemplo, mariposas sobre flores.

Creación de una boquilla de dos progresiones en una cuadrícula

Las boquillas de dos y tres progresiones no se pueden crear a partir de un grupo de capas. Debe crear este tipo de boquillas de forma manual.

Para el sistema de indexado es necesario que las imágenes de boquilla se ajusten a una cuadrícula regular. Puede crear un archivo de boquillas configurando una cuadrícula y colocando un elemento de la imagen en el centro de cada celda.

Determinación del tamaño de las celdas de la cuadrícula

El tamaño de las celdas se basa en el rectángulo más pequeño que contendrá el elemento más grande de la imagen (incluida la selección).

Para asegurarse de que las imágenes se ajustan a la cuadrícula, copie el elemento más grande de la imagen en una capa. Si desea obtener más información, consulte “Creación de capas” en la página 261.

Para determinar el tamaño de las celdas de la cuadrícula

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta y elija una capa.

   Corel Painter muestra el ancho y la altura del contenido de la capa en píxeles. Es aconsejable utilizar valores ligeramente superiores como tamaño de la cuadrícula.
2. Determine el número de elementos que desea en cada progresión.
3. Multiplique el número de elementos de Progresión 1 por el ancho de la celda.

   Este valor es el ancho de la celda.
4. Multiplique el número de elementos de Progresión 2 por la altura de la celda.

   Este valor es la altura de la celda.

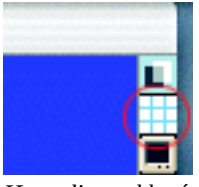
Para crear la cuadrícula

1. Elija el menú **Archivo > Nuevo** e introduzca el ancho y la altura adecuados en los cuadros Ancho y Altura.
2. Elija el menú **Lienzo > Cuadrícula > Opciones de cuadrícula**.
3. En el cuadro de diálogo Opciones de cuadrícula, establezca Espaciado horizontal y Espaciado

vertical en los valores de ancho y altura de celda y haga clic en OK.

4 Para mostrar la cuadrícula, haga clic en el botón Mostrar cuadrícula que se encuentra sobre la barra de desplazamiento vertical de la ventana de la imagen.

La cuadrícula debe describir el número de elementos deseados en cada progresión (Progresión 1 horizontalmente y Progresión 2 verticalmente).



Haga clic en el botón Activar/desactivar cuadrícula para mostrar una cuadrícula en la ventana de la imagen.

Creación de la boquilla

Una vez que haya configurado las imágenes de la boquilla en la cuadrícula, puede crear su propia boquilla.

Para crear una boquilla

1 Coloque un elemento de la imagen en el centro de cada celda de la cuadrícula.

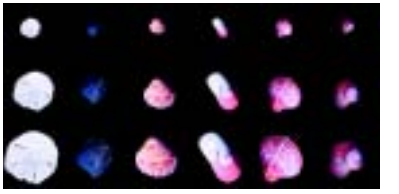
La forma más sencilla de realizar este procedimiento es con capas. Siga la progresión adecuada en función de sus intenciones para controlar esta boquilla. Se deben incluir todos los elementos de la imagen en la selección. Si coloca los elementos de la imagen en la cuadrícula como capas, la capa de máscara de los mismos también aparecerá en la cuadrícula.

2 Elija el menú **Ventana > Mostrar capas**.

3 En la paleta Capas, seleccione las capas.

4 Haga clic en el botón Opciones de capa y elija Colocar.

5 Elija el menú **Archivo > Guardar como** y guarde el archivo en formato RIFF.



Boquilla de dos progresiones acabada (escalas de conchas)

Carga de una boquilla

Después de crear una boquilla, puede cargarla en la manguera de imágenes.

La primera vez que cargue el archivo de boquillas, aparecerá el cuadro de diálogo Definición de boquilla, en el que debe introducir información sobre el criterio utilizado para crear el archivo (tamaño de cada celda y cuántos elementos de imagen contiene). Corel Painter necesita esta información para indexar las imágenes correctamente.

Para cargar una boquilla

1 En la caja de herramientas, haga clic en el selector de boquillas.

2 Haga clic en la flecha del menú del selector y elija Cargar boquilla.

3 En el cuadro de diálogo Seleccionar imagen, elija la boquilla y haga clic en Abrir.

4 En los cuadros Ancho de elemento y Altura de elemento del cuadro de diálogo Definición de boquilla, introduzca los valores establecidos en el archivo de boquillas.

Estos valores describen el tamaño de las celdas de la cuadrícula.

5 En las columnas de progresiones, introduzca el número de elementos de la imagen en cada progresión.

Si los valores introducidos no describen el archivo, Corel Painter no los aceptará. En otras palabras, el "número de elementos" multiplicado por el "tamaño de los elementos" *debe* ser igual a las dimensiones del archivo de boquillas.

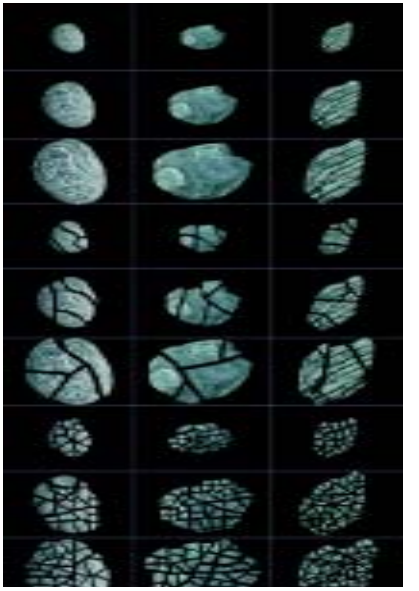
Recuerde que, además, deberá modificar la configuración de la ficha Diseñador de trazo del Diseñador de estilos para describir los factores de control de cada progresión.

Nota

• *Si desea obtener más información sobre cómo configurar la progresión de la boquilla, consulte "Control de la manguera de imágenes" en la página 377.*

Creación de una boquilla de tres progresiones

Puede crear una boquilla de tres progresiones mediante el método de cuadrícula.



Conchas rotas (boquilla de tres progresiones)

Para crear una boquilla de tres progresiones

1 Cree o abra un archivo de dos progresiones.

2 Determine el número de elementos de la tercera progresión.

3 Elija el menú **Ventana > Mostrar información** para mostrar la paleta

Información y comprobar la altura del archivo de boquillas actual.

4 Multiplique el número de elementos de la tercera progresión por la altura del archivo.

El resultado que obtenga será la altura del archivo de boquillas de tres progresiones.

5 Elija el menú **Selección > Reseleccionar** y haga clic en el menú **Selección > Crear flotante**.

6 Elija el menú **Edición > Copiar**.

Deberá ampliar este archivo verticalmente para incluir los elementos de la tercera progresión.

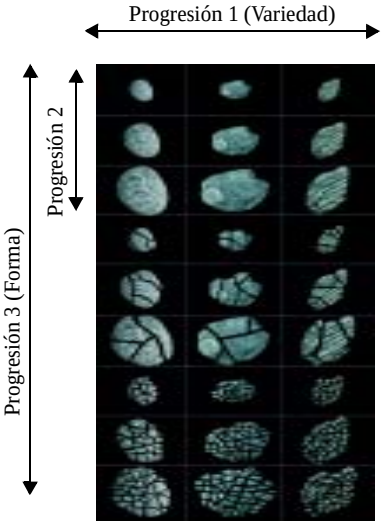
7 Elija el menú **Lienzo > Tamaño del lienzo**.

8 Añada el número correcto de píxeles para que el tamaño del lienzo sea igual a la altura de la boquilla de tres progresiones.

En este momento, puede desarrollar imágenes para cada elemento (conjunto) de la tercera progresión.

9 Elija el menú **Edición > Pegar** y coloque la capa pegada en el área añadida.

Las imágenes deberán estar centradas en las celdas de la cuadrícula.



Este archivo de boquillas contiene tres elementos en las progresiones 1, 2 y 3.

10 Si es necesario, modifique las imágenes de esta capa.

11 Elija la herramienta Ajustador de capas de la caja de herramientas y seleccione la capa.

12 Haga clic en el botón Opciones de capa y elija Colocar.

13 Elija el menú **Archivo > Guardar** y guarde el archivo con formato RIFF.

Pintura realizada con una boquilla de tres progresiones "Conchas rotas"

Notas:

- *Si se trata de un nuevo archivo y no lo ha definido anteriormente como boquilla de una o dos progresiones, consulte "Creación de una boquilla de dos progresiones en una cuadrícula" en la página 386.*
- *Si lo definió anteriormente como boquilla, deberá editar la definición para describir las tres progresiones creadas.*

Bibliotecas de boquillas

Las bibliotecas de boquillas permiten guardar y recuperar conjuntos de archivos de boquillas.

Si desea obtener más información sobre cómo cargar bibliotecas alternas, crear nuevas bibliotecas y mover elementos entre bibliotecas, consulte “Bibliotecas y gestores” en la página 26.

Para añadir una boquilla a la biblioteca

1. En la caja de herramientas, haga clic en el selector de boquillas.
2. Haga clic en la flecha del menú del selector y elija Cargar boquilla.
3. Busque el archivo de boquillas en el cuadro de diálogo y haga clic en Abrir.
4. Si es necesario, introduzca los valores para definir el número de elementos, el tamaño y la progresión.
5. En la caja de herramientas, haga clic en el selector de boquillas.
6. Haga clic en la flecha del menú del selector y elija Añadir boquilla a biblioteca.

Para recuperar una boquilla

1. En la caja de herramientas, haga clic en el selector de boquillas.
2. Haga clic en la flecha del menú del selector y elija Ver boquilla.

   Corel Painter abre el archivo de boquillas en la ventana de una imagen.
3. Si es necesario, edite el archivo.
4. Para volver a colocarlo en la biblioteca, haga clic en la flecha del menú del selector de boquillas en la caja de herramientas y elija Añadir boquilla a biblioteca.

Creación de una boquilla a partir de una película

La manguera de imágenes puede aplicar una película de Corel Painter, fotograma tras fotograma.

El tamaño del fotograma describe el tamaño del elemento. Si está creando una película para convertirla en una boquilla, establezca un tamaño de fotograma lo suficientemente grande para contener el elemento más grande de la imagen.

Puede utilizar la selección de cada fotograma para controlar la forma de las imágenes.

Para realizar un archivo de boquillas a partir de una película

1. Abra la película que desea convertir en un archivo de boquillas.
2. En la caja de herramientas, haga clic en el selector de boquillas.
3. Haga clic en la flecha del menú del selector y elija Crear boquilla a partir de película.

   Aparecerá un archivo de imágenes sin título que contendrá todos los fotogramas de la película.
4. Si no ha creado selecciones en uno de los fotogramas de la secuencia de fotogramas, puede crear las selecciones en este momento.

   Recuerde que todos los elementos de la imagen se deben incluir en la selección.
5. Guárdelo como archivo RIFF.

Ya puede abrirlo y utilizar el archivo RIFF como archivo de boquillas de una progresión.

Creación de una boquilla de dos progresiones a partir de una película

La opción Crear boquilla a partir de película crea automáticamente una boquilla de una progresión. Si lo desea, puede utilizar esta técnica para crear una boquilla de dos progresiones.

Para crear una boquilla a partir de una película

1. Ordene los elementos de la imagen en conjuntos según la segunda progresión.

   Por ejemplo, si la segunda progresión es una progresión por color, la película se deberá ordenar como "conjunto rojo, conjunto violeta, conjunto azul", etc. Cada "conjunto" es la primera progresión.
2. En la caja de herramientas, haga clic en el selector de boquillas.
3. Haga clic en la flecha del menú del selector y elija Crear boquilla a partir de película.
4. Elija el menú **Archivo > Obtener información**.

   El cuadro de diálogo Información de archivo muestra información que Corel Painter utiliza para indexar en este archivo.
5. Edite la descripción del índice de boquillas que ha creado.

   Por ejemplo, "12 elementos" describe una boquilla de una progresión con 12 elementos de imagen. Al cambiar a "4 por 3 elementos", se describe una boquilla de dos progresiones con cuatro elementos en la primera progresión y tres en la segunda.

Nota

- *No deje fotogramas vacíos al final de la película. El número total de fotogramas debe ser igual al número de elementos de la progresión 1 multiplicado por el número de elementos de la progresión 2.*

18 Mosaicos

La realización de mosaicos es una técnica artística clásica basada en la creación de imágenes a partir de azulejos de colores y cemento. En Corel Painter, la característica Crear mosaico, junto con Crear teselado, permite crear mosaicos y vidrieras.

La característica Crear mosaico permite pintar con un medio de mosaico. Básicamente, consiste en pintar con mosaicos. El medio con el que se pinta puede ser simplemente mosaicos coloreados o colores clonados a partir de una imagen original. De este modo, puede pintar una imagen original en un lienzo en blanco o volver a crear una imagen a partir de una foto clonada.

Cada mosaico es un objeto independiente, que cambia su forma para ajustarla perfectamente a dichos mosaicos. Es posible borrar o volver a dar forma a los mosaicos para crear el diseño perfecto.

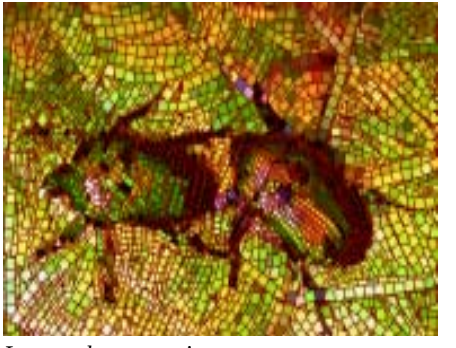
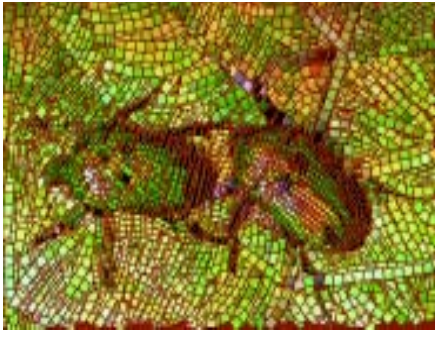


Imagen de un mosaico.

La característica Crear teselado toma una imagen original y crea patrones de mosaico a partir de mosaicos no rectangulares. Esta característica divide la imagen en formas poligonales y luego las convierte en mosaicos.

Mosaico basado en teselado.



Mosaico con textura de superficie.

Tras crear un mosaico mediante alguno de los dos métodos anteriores, le puede dar un aspecto tridimensional. También puede aplicarle trazos de pincel. Un estilo como Distorsión difuminará los colores del mosaico. Si desea obtener instrucciones sobre cómo añadir dimensión a los mosaicos, consulte “Representar mosaicos en máscara” en la página 403.

Consejos para crear mosaicos

Tanto si está clonando a partir de una imagen existente como si está creando un diseño de mosaico, se recomienda que siga estos consejos:

- Utilice las primeras líneas de los mosaicos para delinear los contornos más importantes de la imagen, como si estuviera dibujando con un lápiz. Describa primero las líneas más importantes de la imagen. Podrá continuar los contornos iniciales con más líneas de mosaicos.

Mosaicos aplicados al contorno de una imagen.

- Utilice mosaicos de mayor tamaño en las áreas de color plano y mosaicos más pequeños en las zonas que deban estar más detalladas. En las áreas de colores planos, resulta interesante introducir alguna variabilidad de color. Los azulejos utilizados en los mosaicos tradicionales no suelen tener un color uniforme.
- Si está trabajando en un clon, active la característica Papel de calco activando la casilla de

verificación Usar papel de calco en el cuadro de diálogo Crear mosaico. Esto le ayudará a seguir las imágenes origen.

Clon sin imágenes origen.

Clon con imágenes origen.

Introducción a los mosaicos

La característica Mosaico es distinta de las demás herramientas de medios naturales de Corel Painter. Cuando se trabaja con el medio de mosaicos, en realidad se trabaja en un modo diferente. Esto implica que debe tener abierto el cuadro de diálogo Crear mosaico y que no puede acceder a otras herramientas u opciones, excepto a la paleta Colores.

Para crear un mosaico

1. Abra un documento nuevo o clone uno existente.
2. Elija el menú **Lienzo > Crear mosaico**.

   El cuadro de diálogo Crear mosaico dispone de todos los controles para realizar operaciones en este medio. Cuando pinte con mosaicos, utilizará una de estas cuatro herramientas: Aplicar mosaicos, Quitar mosaicos, Cambiar color de mosaicos o Seleccionar mosaicos.

Utilice el cuadro de diálogo Crear mosaico para convertir su trabajo en mosaicos.

Almacenamiento en un archivo RIFF

Si guarda un mosaico en formato RIFF, podrá abrir el archivo más tarde, elegir la opción Crear mosaico y seguir trabajando.

RIFF es el único formato de archivo que guarda los objetos de mosaico independientes de la resolución. Si guarda en cualquier otro formato, no podrá reanudar el proceso de creación de mosaico. Todos los formatos guardarán la imagen representada de los mosaicos en el lienzo.

Creación del efecto de mosaico

Dentro del modo de mosaicos, es posible añadir y borrar mosaicos, así como volver a darles forma. Puede elegir un color con el que pintar o puede utilizar Clonar color. Asimismo, puede configurar el espesor del cemento.

Las siguientes teclas resultan útiles al realizar operaciones con todo el mosaico:

Tecla	Opción	Descripción
a	seleccionar todo	Selecciona todos los mosaicos.
d	anular selección	Anula la selección de todos los mosaicos.

Cómo aplicar y quitar mosaicos

Para aplicar mosaicos

1. Elija el menú **Lienzo** > **Crear mosaico**.
2. En el cuadro de diálogo Crear mosaico, haga clic en el botón Aplicar mosaicos .
3. Arrastre en la ventana del documento.

   Aparecerán mosaicos con el trazo.

Sugerencia

- *También puede hacer que Corel Painter cree el mosaico automáticamente con las opciones Selecciones de trazo y Rellenar selección.*

Para quitar mosaicos

1. Elija el menú **Lienzo** > **Crear mosaico.**
2. En el cuadro de diálogo Crear mosaico, haga clic en el botón Quitar mosaicos .
3. Seleccione los mosaicos que desee quitar.

Color de mosaico

El color principal seleccionado en la paleta Colores determina el color.

Puede añadir alguna variabilidad de color para crear efectos visuales más interesantes.

Cuando trabaje en un documento de clon, puede colorear los mosaicos según el origen de clon.

Para utilizar mosaicos con varios colores

1. Elija el menú **Ventana** > **Mostrar variabilidad de color** para mostrar la paleta Variabilidad de color.

   Si la paleta Variabilidad de color no está abierta, haga clic en la flecha de la paleta.

2 Elija un método de variabilidad de color en el menú emergente.

3 Desplace los reguladores o los valores de tipos en los cuadros para ajustar los valores de variabilidad de color.

Para basar los colores en un origen de clon

- Clone una imagen y luego active la opción Clonar color de la paleta Colores.

Normalmente, a cada mosaico se le da un único color. Si desea ver más opciones para colorear los mosaicos, represente los mosaicos en un canal. De este modo, podrá convertir el canal en una selección para pintar directamente en los mosaicos, aplicar efectos o rellenarlos con un patrón, un tejido, un degradado o una imagen. Si desea obtener más información, consulte “Representar mosaicos en máscara” en la página 403.

Cambio del color del mosaico

Existen varias maneras de cambiar el color del mosaico. Puede ajustar el valor, cambiar el matiz o hacer que la variabilidad sea aleatoria. Puede ajustar el color en mosaicos individuales o en áreas del mosaico.

Para cambiar el color del mosaico individualmente

1 Elija el menú **Lienzo** > **Crear mosaico**.

2 En el cuadro de diálogo Crear mosaico, haga clic en el botón Cambiar color de mosaicos.

El menú de modo de ajuste situado debajo del icono se activa.

3 Elija un modo de ajuste de color en el menú.

- **Color**: cambia el mosaico al color principal actual.
- **Oscuro**: aplica una pequeña cantidad de negro.
- **Claro**: aplica una pequeña cantidad de blanco.
- **Teñir**: aplica una pequeña cantidad (10%) del color principal actual.
- **Variar**: añade variabilidad de color según la configuración de variabilidad de la paleta Colores. En las paletas Colores y Variabilidad de color, elija la configuración del color y de la variabilidad que desea utilizar.

4 Seleccione los mosaicos que desea cambiar.

Para cambiar el color del mosaico en los mosaicos seleccionados

1 Elija el menú **Lienzo** > **Crear mosaico**.

2 En el cuadro de diálogo Crear mosaico, haga clic en el botón Seleccionar mosaicos.

3 Haga clic o arrastre por los mosaicos que desea seleccionar. Aparecerán bordes en los mosaicos seleccionados.

Si desea seleccionar mosaicos contiguos del mismo color (sin variabilidad), mantenga presionada la tecla **Comando** (Mac OS), **Control** (Mac OS) o **Ctrl** (Windows) y seleccione un grupo de mosaicos.

Si hace clic en un mosaico que ya está seleccionado, anulará la selección.

4 Elija un color de la paleta Colores.

Presione una de las teclas siguientes para aplicar el cambio de color descrito a los mosaicos seleccionados:

Tecla	Opción	Descripción
c	color	El color del mosaico seleccionado cambia al color principal actual.
t	teñir	Aplica una pequeña cantidad (10%) del color principal actual. Repítalo para acentuar.
v	variar	Añade variabilidad de color según la configuración de la variabilidad en los controles de Color. Repita el proceso hasta que quede satisfecho con los resultados.

Color de cemento

Cualquier área que no esté cubierta por mosaicos se considera cemento. Cuando se comienza a trabajar, el color de cemento se asigna al fondo del mosaico.

Para cambiar el color de cemento

1 Elija el menú **Lienzo > Crear mosaico**.

2 En el cuadro de diálogo Crear mosaico, haga clic en el cuadro de color Cemento.

Utilice el cuadro de diálogo Selector de color para seleccionar un color de cemento. Puede cambiar el color de cemento en cualquier momento. Sin embargo, si cambia el color de cemento automáticamente, el mosaico se vuelve a representar.

Configuración de mosaicos

Las formas de los mosaicos tienen dos categorías de control: Dimensiones y Aleatorio. Utilice la categoría Dimensiones del menú Configuración para elegir la categoría que desea cambiar.

Dimensiones

Los reguladores Dimensiones permiten controlar el tamaño básico de los mosaicos y el espaciado del cemento.

Utilice los reguladores de Dimensiones para controlar el tamaño y el espaciado de los mosaicos. Superior = 3,9, inferior = 27,9.

Dimensiones: Ancho

El control Ancho establece el ancho de los mosaicos en píxeles.

El regulador Dimensiones: Ancho controla el ancho de los mosaicos. Superior = 3,5, inferior = 30,4.

Dimensiones: Longitud

El control Longitud establece la longitud de los mosaicos en píxeles.

El regulador Dimensiones: Longitud controla la longitud de los mosaicos. Superior = 4,1, inferior = 24,2.

Presión

El ancho del mosaico depende de la presión del lápiz gráfico. El regulador Presión permite controlar la variación del ancho según la presión del trazo.

Si establece el regulador Presión en cero, un trazo ligero producirá mosaicos estrechos, y un trazo más pesado creará mosaicos más anchos.

Si el regulador Presión aumenta, aumentará el efecto de la presión en el ancho de los mosaicos. Si aumenta la configuración de Presión, podrá evitar que aparezcan mosaicos estrechos al realizar un trazo ligero. Si se establece el regulador Presión en 100%, se crean mosaicos de ancho uniforme, sin tener en cuenta la presión.

El regulador Dimensiones: Presión controla cómo afecta la presión al ancho de los mosaicos. Superior 0%, inferior = 100%.

Dimensiones: Cemento

El control Cemento establece el espaciado entre los mosaicos en píxeles.

El regulador Dimensiones: Cemento controla el espaciado entre los mosaicos. Superior = 0%, inferior = 15%.

Aleatorio

Los reguladores de Aleatorio permiten controlar la uniformidad de las formas de los mosaicos. Al desplazar los reguladores de esta categoría hacia la derecha, las formas serán más irregulares, cada una diferente de la anterior.

Por ejemplo, si la Longitud de la categoría Dimensiones es de 10 píxeles, una Longitud de 25% en la categoría Aleatorio creará mosaicos con longitudes aleatorias de entre 7,5 y 12,5 píxeles.

Aleatorio: Ancho

Si aumenta la aleatoriedad del regulador Ancho, el ancho del mosaico variará en función del porcentaje establecido.

El regulador Aleatorio: Ancho controla la anchura aleatoria de los mosaicos. Ancho = 92%.

Aleatorio: Longitud

Si aumenta la aleatoriedad del regulador Longitud, la longitud del mosaico variará en función del porcentaje establecido.

El regulador Aleatorio: Longitud controla la longitud aleatoria de los mosaicos. Longitud = 98%.

Aleatorio: Cortar

Si establece el regulador Cortar de la categoría Aleatorio en 0, los bordes de los mosaicos se crean de forma perpendicular al trazo. Al aumentar el valor, el ángulo de los extremos de los mosaicos varía.

El regulador Aleatorio: Cortar controla el ángulo de los extremos de los mosaicos. Cortar = 90°.

Aleatorio: Cemento

Si aumenta la aleatoriedad del regulador Cemento, el espaciado entre los mosaicos variará según el porcentaje establecido.

El regulador Aleatorio: Cemento controla el espaciado aleatorio entre los mosaicos. Cemento = 100%.

Operaciones con mosaicos

Cada mosaico creado se almacena como objeto independiente de la resolución en la base de datos de imágenes de Corel Painter. Esto quiere decir que si redimensiona una imagen compuesta por mosaicos, la imagen se puede mostrar con la misma calidad que habría tenido si se hubiera creado originariamente con una resolución mayor.

La imagen que se muestra es el conjunto de todos los mosaicos representados como una imagen en el lienzo. Los mosaicos se pueden volver a representar en cualquier momento. Una vez que salga del cuadro de diálogo Crear mosaico, podrá tratar la imagen representada como una fotografía o una pintura. Podrá pintarla, aplicarle efectos, seleccionar partes de ella o aumentar el tamaño del lienzo. Sin embargo, una vez que haya elegido Volver a representar mosaico, Corel Painter borra cualquier imagen que no sea un mosaico o cemento.

Mosaicos y capas

Lo primero que hace la característica Mosaico es cubrir todo el lienzo con cemento. De este modo se eliminan las imágenes que haya en el lienzo, pero se conservan los elementos que flotan sobre él, como las capas y formas. Estos objetos no se eliminan, sino que cubren al mosaico con el que trabaja.

Nota

- *La característica Mosaico trabaja con todo el lienzo. No puede aplicar mosaicos dentro de una capa.*

Realización de composiciones con mosaicos

Si desea componer un mosaico con alguna otra imagen, tiene varias opciones:

- Utilizar varios documentos
- Utilizar capas
- Crear mosaicos con capas

Uso de varios documentos

Puede crear un mosaico en su propio documento. Cuando esté satisfecho con el resultado, haga flotar el mosaico y cópielo en el documento en el que desea realizar la composición.

Uso de capas

Puede hacer flotar la parte de la imagen que no es un mosaico. Cree el mosaico en el lienzo. Cuando esté satisfecho con el mosaico, podrá colocar la capas.

Disposición de mosaicos en capas

Si al abrir el cuadro de diálogo Crear mosaico ya hay un mosaico en el documento, Corel Painter supone que desea mantener los mosaicos existentes y no aplica el cemento nuevo. Si desea evitar esto, puede utilizar una capa para crear un mosaico sobre la imagen.

Para disponer un mosaico en capas

1. Cree un mosaico y, a continuación, haga clic en Realizado para salir del cuadro de diálogo Crear mosaico.
2. Rellene, pinte y coloque capas para crear el fondo.
3. Cuando vuelva a Crear mosaico, la imagen de fondo se mantendrá y podrá colocar mosaicos sobre ella.

   Cuando quite los mosaicos colocados en una imagen aparecerá el cemento, no la imagen.

Ajuste de los mosaicos

Cuando se trabaja con mosaicos reales de cerámica, es físicamente imposible mezclarlos. Puede colocarlos unos junto a otros, pero no puede hacer que ocupen el mismo espacio. Asimismo, los mosaicos de Corel Painter respetan el espacio de cada uno. Los mosaicos no se superponen ni se mezclan. Corel Painter ajusta la forma de los mosaicos para que se adapten mientras se mantienen las líneas del cemento. Por lo tanto, si desea volver a colocar los mosaicos en un área, debe quitar los mosaicos existentes.

Si desea obtener más información sobre cómo quitar los mosaicos, consulte “Restablecer mosaico” en la página 402.

Opciones de mosaico

Una vez que haya creado un mosaico, puede utilizar una serie de eficaces características de mosaico que ayudan a mejorar la imagen.

Restablecer mosaico

Esta opción quita todos los mosaicos del documento. Corel Painter borra el lienzo, dejando sólo el color del cemento.

Si desea quitar los mosaicos de manera selectiva, utilice la herramienta Quitar mosaicos descrita en “Cómo aplicar y quitar mosaicos” en la página 396.

Volver a representar mosaico

Esta opción vuelve a crear el mosaico a partir del color de cemento y la información del objeto de mosaico. Al volver a representar el mosaico, primero se rellena la imagen con el color de cemento y, a continuación, se vuelven a representar los mosaicos con la resolución del documento. Puede utilizar esta opción para cambiar la

resolución de los mosaicos una vez que haya cambiado la resolución del documento.

Para volver a representar los mosaicos

1. Abra una imagen con el tamaño que desee.
2. Cree un mosaico y haga clic en Realizado para salir del cuadro de diálogo Crear mosaico.
3. Elija el menú **Lienzo > Redimensionar**.

   En el cuadro de diálogo Redimensionar, desactive la opción Restringir tamaño de archivo y configure la resolución en un valor mayor.

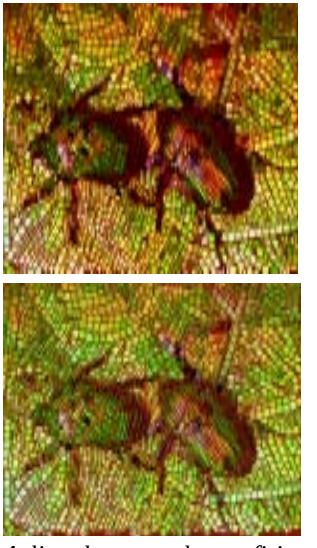
   Cuando Corel Painter termine la redimensión, observará que los mosaicos se han desenfocado. Puede corregir este problema volviendo a representar el mosaico.
4. Elija el menú **Lienzo > Crear mosaico**.
5. En el cuadro de diálogo Crear mosaico, elija Volver a representar mosaico en el menú emergente Opciones.

   Corel Painter reemplaza los mosaicos redimensionados y desenfocados por mosaicos con una resolución mayor.

Representar mosaicos en máscara

Esta opción coloca las formas de los mosaicos en un canal nuevo llamado Máscara de mosaico (en la paleta Canales).

Esta característica tiene varios usos. El más común es el de añadir profundidad a los mosaicos.



Aplique la textura de superficie para crear el aspecto de mosaicos en 3D.

Con los mosaicos en un canal, puede cargar el patrón de mosaico como selección o invertir el canal para utilizar el cemento como selección. Esto puede resultar particularmente interesante cuando trabaje con un mosaico teselado.

Para dar un aspecto tridimensional a los mosaicos

1. Una vez que haya creado un mosaico, elija Representar mosaicos en máscara en el menú emergente Opciones.
2. Haga clic en Realizado para salir del cuadro de diálogo Crear mosaico.
3. Elija el menú **Efectos > Control de superficie > Aplicar textura de superficie**.
4. En el cuadro de diálogo Aplicar textura de superficie, elija Máscara de mosaico en el menú emergente Usar.
5. Cambie los reguladores Cantidad y Suavidad para conseguir el nivel de relieve que desee.

   En la mayoría de los casos, es aconsejable establecer el regulador Imagen en 100%. Si desea obtener más información sobre las opciones de la textura de superficie, consulte “Efecto Aplicar textura de superficie” en la página 310.

   Puesto que Corel Painter utiliza las formas de los mosaicos (desde el canal), la textura de superficie resultante proporciona a los mosaicos un excelente efecto tridimensional.

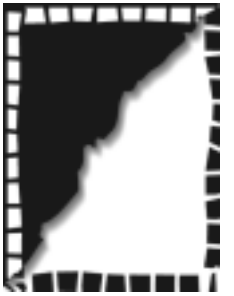
Empezar con triángulo

Cuando la opción Empezar con triángulo está activada, Corel Painter comienza cada trazo con un mosaico triangular. Esto resulta particularmente útil cuando se rellena un espacio con forma de “V” con mosaicos.

La opción Empezar con triángulo crea una cuña perfecta en la “V”.

Respetar borde de imagen

Cuando la opción Respetar borde de imagen está activada, Corel Painter mantiene una línea de cemento en el perímetro de la imagen. Los mosaicos que se crean en el borde de la imagen no interfieren con la línea de cemento.



La opción Respetar borde de imagen garantiza que los mosaicos que se crean en el borde no interferirán con la línea de cemento. En este ejemplo, los mosaicos blancos respetan el borde, mientras que los negros no lo hacen.

Selecciones de trazo y Rellenar selección

Las opciones Selecciones de trazo y Rellenar selección se utilizan para aplicar mosaicos a selecciones.

Las opciones de selección de mosaico sólo funcionan con selecciones basadas en trayectos. Puede que necesite utilizar la opción Transformar selección para convertir una selección basada en un canal en

una selección basada en un trayecto. Si desea obtener más información, consulte “Acerca de los tipos de selección” en la página 230.

Trazar y rellenar una selección sólo tiene sentido cuando se cambia un parámetro entre operaciones, por ejemplo, si se cambian el color o las dimensiones del mosaico. Si tiene previsto utilizar las funciones de trazo y relleno, recuerde que primero debe trazar y, a continuación, rellenar.

Para crear un mosaico en una selección

1. Configure el área en la que desea crear el mosaico como una selección activa.
2. Elija el menú **Lienzo > Crear mosaico**.
3. En el cuadro de diálogo Crear mosaico, elija Dimensiones o Aleatorio en el menú emergente Configuración.
4. Elija el color para el mosaico y el cemento.
5. Utilice el menú emergente Opciones para seleccionar la opción que desee:
   - La opción Selecciones de trazo crea una fila de mosaicos a lo largo de cada trayecto de selección.
   - La opción Rellenar selección aplica varias filas de mosaicos, rellenando el trayecto hasta que el área seleccionada esté cubierta por mosaicos.
6. Haga clic en Realizado para salir del cuadro de diálogo Crear mosaico.

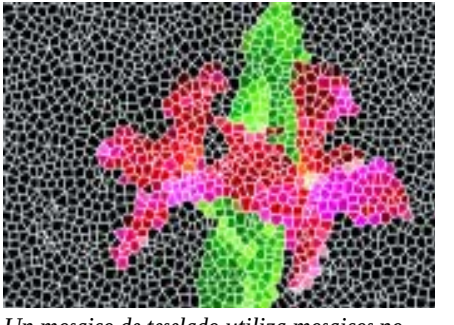
Notas:

- *En algunos casos, puede que Corel Painter no coloque un mosaico en cada espacio. Puede rellenar las aberturas eligiendo la herramienta Aplicar mosaicos y colocando los mosaicos usted mismo.*
- *Si no está satisfecho con la forma en que Corel Painter ha rellenado el área, puede utilizar la herramienta Quitar mosaicos para borrar mosaicos. A continuación, puede volver a aplicar los mosaicos a mano.*

Operaciones con mosaicos de teselado

Un teselado es un tipo de mosaico que utiliza mosaicos no rectangulares. Los mosaicos de teselado están sujetos a las mismas reglas que los mosaicos rectangulares.

La característica Crear teselado divide el lienzo en formas poligonales que se convierten en los mosaicos. Los polígonos son conjuntos de puntos conectados por segmentos de líneas. Puede controlar el número de puntos y su distribución. También puede especificar la forma en que se conectan los puntos.



Un mosaico de teselado utiliza mosaicos no rectangulares.

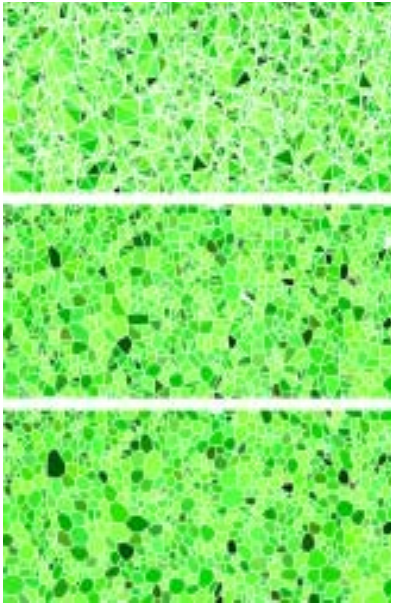
Después de seleccionar la característica Crear teselado, los polígonos aparecen como mosaicos, con el color principal y rodeados por las líneas de cemento descritas en el cuadro de diálogo Crear mosaico.

Puede utilizar las herramientas del cuadro de diálogo Crear mosaico para quitar los mosaicos y cambiar su color. Sin embargo, no puede volver a representar los mosaicos.

Para crear un teselado

1. Abra un documento nuevo.
2. Elija el menú **Lienzo > Crear mosaico**.
3. En el cuadro de diálogo Crear mosaico, elija Dimensiones en el menú Configuración.
4. Ajuste el regulador Cemento para describir el grosor que desea en las líneas de cemento y, a continuación, seleccione un color de cemento.
5. Haga clic en Realizado para salir del cuadro de diálogo Crear mosaico.
6. Elija el menú **Lienzo > Crear teselado**.
7. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en el documento o arrastre dentro de él para crear puntos. Repita el procedimiento para añadir más puntos. Corel Painter conectará los puntos para formar polígonos.
   - En el cuadro de diálogo Crear teselado, elija una de las opciones del menú emergente Opciones. Puede añadir 500 puntos aleatoriamente, separados uniformemente o basados en un documento de origen de clon.
8. Elija una forma de mosaico teselado en el menú emergente Mostrar. Corel Painter forma polígonos conectando los puntos según su elección en Mostrar.

   Puede elegir entre una de estas tres opciones:
   - Triángulos
   - Grietas
   - Piezas
9. Si desea borrar todos los puntos, elija Restablecer en el menú emergente Opciones.



Puede basar el teselado en Triángulos, Grietas o Piezas.

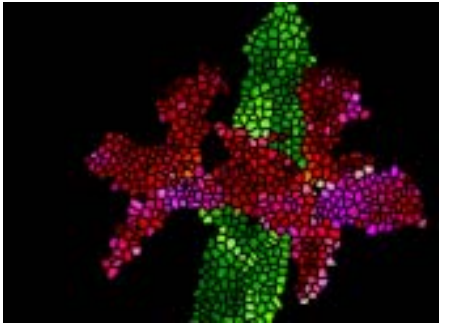
Corel Painter convierte los polígonos en mosaicos y, a continuación, representa la imagen del mosaico en el lienzo.

Notas:

- *La adición de puntos según un origen de clon es una opción muy eficaz. Los 500 puntos se distribuyen de acuerdo con la luminancia del origen de clon. Las zonas más claras reciben una mayor densidad de puntos y, por lo tanto, polígonos más pequeños.*
- *El número de puntos aparece en la esquina del cuadro de diálogo Crear teselado.*

Sugerencias

- *Repita una opción del menú Opciones para crear más puntos. Puede alternar entre arrastrar y utilizar una opción de adición de puntos. Los puntos se acumulan.*
- *Puede que desee convertir una imagen normal en un teselado. Si es así, configure la imagen como el origen de clon. Haga clic en la opción Clonar color de la paleta Colores. A continuación, cree el teselado.*

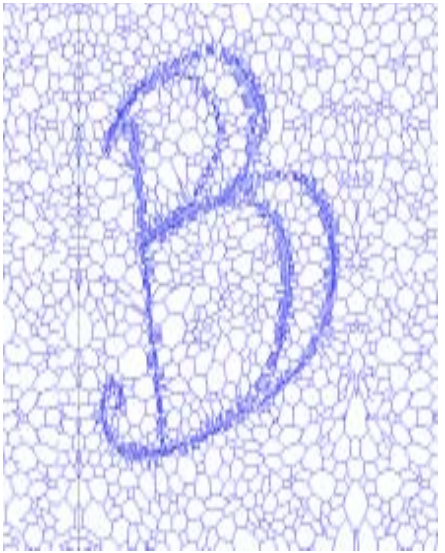


El teselado final parece una vidriera.

Para añadir puntos mediante trazos

1. Abra un documento nuevo.
2. Elija el menú **Lienzo > Crear mosaico**.
3. En el cuadro de diálogo Crear mosaico, elija Dimensiones en el menú emergente Configuración.
4. Ajuste el regulador Cemento para describir el grosor que desea en las líneas de cemento y, a continuación, seleccione un color de cemento.
5. Haga clic en Realizado para salir del cuadro de diálogo Crear mosaico.
6. Elija el menú **Lienzo > Crear teselado**.
7. En el cuadro de diálogo Crear teselado, elija Añadir 500 puntos aleatorios en el menú emergente Opciones.
8. Cree una forma realizando trazos en el documento.

   Los puntos que se encuentren a lo largo del trazado tendrán una mayor densidad.



Adición de puntos en la forma de una letra mediante trazos. Las letras aparecen como una franja de polígonos más pequeños.

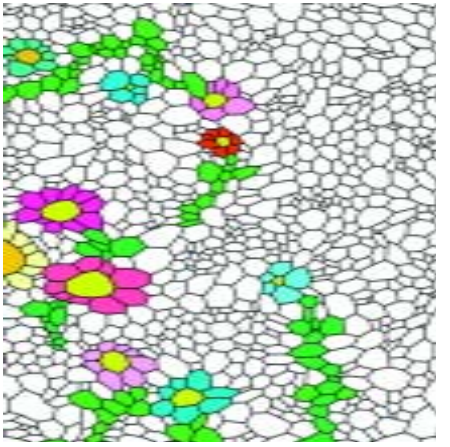
Notas:

- *Puede continuar realizando trazos para añadir concentraciones mayores de polígonos en áreas muy específicas. De este modo, puede crear patrones o formas específicos.*
- *Es posible crear un gran número de puntos. Cuanto más puntos, más polígonos habrá, lo que aumenta el tiempo empleado en convertir un mosaico. Recuerde esto para evitar que el sistema se colapse.*

Aplicación de color a teselados

Después de que el teselado aparezca como un mosaico, puede abrir el cuadro de diálogo Crear mosaico y modificar los colores del mosaico mediante la herramienta Cambiar color de mosaicos.

Si crea un teselado con el color actual y el color de cemento establecidos en negro, y elige Crear mosaico, la imagen aparece totalmente negra. No se preocupe, no está vacía. Mediante la herramienta Cambiar color de mosaicos, puede establecer el color principal en un color brillante y realizar trazos en el documento. Los mosaicos coloreados y teselados aparecen bajo el trazo. También puede basar el color en el color de un origen de clon si activa Clonar color en la paleta Colores.



Una vez que tenga el teselado, puede utilizar la opción Crear mosaico del menú Lienzo para pintar en los mosaicos.

Configuración avanzada de teselados

Las siguientes opciones de teselado están disponibles en el menú emergente Opciones del cuadro de diálogo Crear mosaico:

- Restablecer mosaico: elimina todos los mosaicos del documento y deja sólo el color del cemento.
- Volver a representar mosaico: esta opción vuelve a crear el mosaico a

partir del color de cemento y la información del objeto de mosaico.

- Representar mosaicos en máscara: coloca las formas de los mosaicos en un canal nuevo.

Las demás opciones de mosaico están relacionadas con la creación de mosaicos, así que no se aplican a los teselados.

19 Uso de las formas

Las formas son objetos vectoriales que se pueden dibujar, modificar y rellenar. Las formas pueden ser abiertas o cerradas. También pueden ser líneas simples, curvas o contornos de texto.

Es posible crear o editar formas con gran precisión desde un programa de dibujo e integrarlas mediante el entorno de medios naturales de Corel Painter.

En este capítulo aprenderá a crear formas y a establecer los atributos de trazo y relleno. También aprenderá a modificar formas, editar los contornos y convertirlos en capas basadas en píxeles.

Imagen creada con formas

Acerca de las formas

En Corel Painter se trabaja principalmente con mapas de bits o imágenes ráster. Los mapas de bits están compuestos de pequeños cuadrados denominados píxeles, cada uno de los cuales se asigna a una ubicación de la imagen y tiene un valor de color numérico. Los datos de valores de color y ubicación se almacenan como bits, de ahí la denominación mapa de bits.

Los gráficos vectoriales están compuestos de líneas, curvas, objetos y rellenos que se calculan matemáticamente. Las formas son objetos vectoriales que pueden utilizarse en Corel Painter de manera muy similar a como se hace con los objetos vectoriales en programas de dibujo como CorelDRAW® y Adobe® Illustrator®.

Corel Painter dibuja formas alisadas. Con este efecto se suavizan los bordes de los objetos, a diferencia de los bordes irregulares de algunos programas de dibujo. Algunos objetos Clipart consiguen una resolución fotográfica cuando se importan en Corel Painter y se muestran con el efecto de alisado.

Normalmente, es más lento dibujar formas alisadas en la pantalla de Corel Painter que objetos no alisados en los programas de dibujo. Es aconsejable que realice sus creaciones en el programa de dibujo que utiliza habitualmente. Después puede importar el trabajo vectorial en Corel Painter, ajustarlo con las herramientas de dibujo y añadir algunos efectos de medios naturales.

Las formas de Corel Painter se pueden intercalar con capas basadas en píxeles, lo que permite utilizar dos estilos distintos de trabajo artístico en una misma composición. Puede convertir objetos vectoriales y grupos en capas basadas en píxeles, y utilizar cualquiera de los efectos o herramientas de pintura en dichos objetos flotantes para crear trabajos de medios naturales.

También puede utilizar formas para crear selecciones. Así, puede convertir formas en selecciones, y viceversa. Las herramientas para ajustar formas permiten controlar con precisión el trayecto del contorno, de modo que también pueden resultar útiles para crear trayectos de selecciones. Si desea obtener más información sobre las selecciones, consulte “Operaciones con selecciones” en la página 229.

Formas como capas

En Corel Painter, las formas se implantan como capas. Al crear una forma, se añade una nueva capa al documento.

Las formas creadas se muestran en la paleta Capas. Muchas de las opciones y controles para trabajar con capas basadas en píxeles se pueden aplicar también a las formas. Por ejemplo, puede aplicar efectos a las formas o asignarles un método de composición para controlar el modo en que la forma interactúa con la imagen subyacente.

Las formas siguen las mismas reglas de capas que las capas basadas en píxeles y, por lo tanto, se pueden manipular de manera muy parecida.

La diferencia entre las formas y las capas basadas en píxeles radica en el tipo de datos que contienen. Las formas son objetos vectoriales, mientras que las capas basadas en píxeles se crean a partir de píxeles.

Si desea utilizar información de píxeles en una forma, puede convertir la forma en una capa basada en píxeles. En muchos casos, Corel Painter realiza esta operación automáticamente. Por ejemplo, si pinta sobre una forma, Corel Painter le preguntará si desea enviar la forma a una capa de imágenes.

Una forma o un grupo de formas también se pueden convertir deliberadamente en una capa basada en píxeles.

Si desea obtener más información sobre las capas, consulte “Conceptos básicos de capas” en la página 258.

Si desea obtener información sobre cómo cambiar la jerarquía de capas y trabajar con grupos, consulte “Administración de capas” en la página 264.

Si desea obtener información sobre cómo desplazar y alinear capas, consulte “Movimiento de capas” en la página 274.

Si desea obtener información sobre los métodos de composición de capas, consulte “Mezcla de capas mediante métodos de composición” en la página 279.

Para convertir una forma en una capa basada en píxeles

1 Elija la herramienta Selección de forma de la caja de herramientas .

2 Haga clic en una forma para seleccionarla.

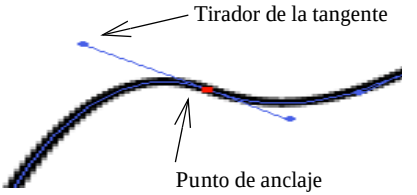
3 Realice una de las siguientes operaciones:

- Elija el menú **Formas > Convertir a capa**.
- Haga clic en el botón Convertir a capa de la barra de propiedades.

Operaciones con líneas Bézier

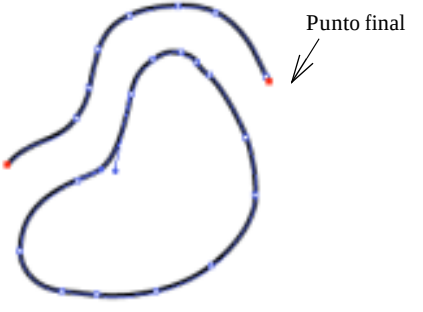
Los trayectos utilizados para crear formas se denominan líneas Bézier. Las líneas Bézier pueden ser rectas o curvas, y constan de puntos de anclaje conectados por segmentos de línea.

Cuando el trayecto es una curva, las tangentes, representadas por líneas rectas, se extienden desde los puntos de anclaje. Estas líneas son tangentes a la curva. Las tangentes tienen “tiradores” de control, que puede arrastrar para cambiar la curvatura de un segmento de línea.



Los trayectos se pueden modificar mediante los puntos de anclaje y los tiradores de la tangente.

Las formas pueden ser abiertas (con puntos finales) o cerradas (sin puntos finales).



Los trayectos abiertos contienen puntos finales, los cerrados no.

Los puntos de anclaje pueden ser *suavizados* o *de esquina*. Un punto suavizado permite manipular los segmentos a ambos lados de un punto de anclaje arrastrando uno de los

tiradores. Sin embargo, un punto de esquina restringe la manipulación de los segmentos a un lado del punto de anclaje con tirador.

Un punto de anclaje puede ser tanto suavizado (superior) como de esquina (inferior).

Almacenamiento de archivos con formas

Cuando se guardan archivos en formato RIFF, Corel Painter mantiene formas como objetos vectoriales en capas diferentes. Con otros tipos de formato, las formas se combinan con el lienzo. Si guarda con formato Photoshop, las formas se convierten en imágenes de mapa de bits y se asignan a las capas adecuadas.

Impresión de imágenes con formas

Si desea obtener información sobre cómo imprimir archivos con formas, consulte “Impresión” en la página 501.

Creación de formas

Para crear formas, dispone de los siguientes métodos:

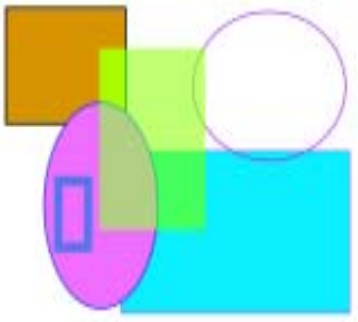
- Utilizar una de las cinco herramientas de forma: Pluma, Curva rápida, Forma rectangular, Forma ovalada o Texto.
- Convertir un trayecto de selección en una forma.
- Adquirir un archivo de Adobe Illustrator mediante el menú **Archivo > Adquirir**.
- Pegar un objeto de Adobe Illustrator desde el portapapeles.

Cuando se crean imágenes, Corel Painter les asigna los atributos predeterminados de trazo y relleno. Si desea obtener instrucciones sobre los atributos de forma predeterminados, consulte “Preferencias de Formas” en la página 62.

Las herramientas de manipulación de formas se encuentran en la caja de herramientas. Para cambiar entre la herramienta Selección de forma y cualquiera de las herramientas de edición y diseño de formas, mantenga presionada la tecla **Comando** (Mac OS) o **Ctrl** (Windows). De este modo, resulta más cómodo realizar una selección rápidamente antes de añadirla o editarla.

Herramientas de forma de objetos

Puede utilizar las herramientas Forma rectangular y Forma ovalada para crear formas.



Utilice las herramientas de forma para crear formas rectangulares y ovaladas.

Para crear una forma rectangular u ovalada

1 Elija la herramienta Forma rectangular o Forma ovalada de la caja de herramientas .

2 En la barra de propiedades, establezca cualquiera de los siguientes atributos:

- **Trazo**: active esta casilla de verificación para crear una forma con un trazo o un contorno.
- **Color de trazo**: si esta casilla de verificación está activada, elija un color para el trazo.
- **Relleno**: active esta casilla de verificación para crear una forma con un relleno.
- **Color de relleno**: si esta casilla de verificación está activada, elija un color para el relleno.

3 Arrastre en la ventana del documento.

Sugerencias

- *Si desea crear un cuadrado o un círculo perfecto, mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra.*
- *La barra de propiedades y la paleta Información muestran información sobre la forma. Para mostrar la paleta Información, elija el menú Ventana > Mostrar información.*

Herramienta Pluma

La herramienta Pluma permite crear formas mediante líneas Bézier. Utilice esta herramienta para dibujar líneas rectas o curvas fluidas suaves. Puede crear formas que contengan cualquier combinación de líneas rectas y curvas.

Puede ajustar fácilmente las formas después de crearlas. Si desea obtener más información, consulte “Edición de formas” en la página 421.

También puede convertir puntos de anclaje de esquina en suavizados, y viceversa. Si desea obtener más información, consulte “Conversión de puntos suavizados y de esquina” en la página 423.

Haga clic para crear puntos de anclaje unidos por segmentos de línea recta.

Arrástrelos para curvar los segmentos entre puntos.

Para crear una forma con la herramienta Pluma

1 Elija la herramienta Pluma de la caja de herramientas .

2 En la ventana del documento, haga clic en el punto donde desee empezar.

3 Realice una de las siguientes operaciones:

- Para crear un segmento de línea recta, haga clic en el punto donde desee terminar el segmento. Corel Painter dibuja una línea recta entre los dos puntos de anclaje.

Formas creadas con segmentos de línea recta

- Para crear un segmento de línea curva, arrastre para crear un nuevo punto de anclaje y una tangente. El ángulo y la longitud de la tangente determinan la curvatura del trayecto. Cuanto más lejos arrastre, más larga será la tangente y más pronunciada la curva.

Formas creadas con segmentos de línea curva

4 Repita el paso 3 tantas veces como sea necesario, combinando segmentos de línea recta y curva hasta que consiga la forma que desee.

5 Para terminar la forma, realice una de la siguientes operaciones:

- Haga clic en el primer punto de anclaje o arrástrelo para cerrar la forma.
- Haga clic en el botón Cerrar forma de la barra de propiedades para cerrar la forma.
- Mantenga presionada la tecla **Comando** (Mac OS) o **Ctrl** (Windows) para acceder temporalmente a la herramienta Selección de forma, y haga clic fuera de la forma para anular la selección.

Sugerencias

- *Para restringir la colocación de los puntos, ajústese a la cuadrícula. Si desea obtener más información sobre la visualización y el ajuste a la cuadrícula, consulte “Uso de la cuadrícula” en la página 49.*
- *Cada punto en el que haga clic o hacia el que arrastre se añade al trayecto. Si añade puntos al trazo de forma accidental, presione Supr (Mac OS) o Retroceso (Windows) para quitar el último punto de anclaje.*

Para añadir a un trayecto de forma abierta

1 Haga clic en un punto final con la herramienta Pluma.

2 Haga clic o arrastre hasta el punto en el que desea añadir un punto de anclaje.

Nota

- *Sólo puede añadir a un trayecto desde un punto final. No es posible añadir a un trayecto cerrado ni a la mitad de un trayecto abierto.*

Sugerencia

- *También puede seleccionar un punto final manteniendo presionada la tecla Comando (Mac OS) o Ctrl (Windows) mientras hace clic en un punto final o arrastra un recuadro de selección sobre él.*

Herramienta Curva rápida

La herramienta Curva rápida permite crear curvas Bézier dibujando líneas a mano alzada, igual que si estuviera utilizando una pluma o un lápiz.

Para dibujar una forma a mano alzada

1 Elija la herramienta Curva rápida de la caja de herramientas .

2 Haga clic en el punto donde desea comenzar la forma o la línea y arrastre.

A medida que arrastra, aparece una línea de puntos. Si suelta el ratón o lápiz gráfico, aparece la forma de la herramienta Curva rápida.

Si desea cerrar la forma, termine en el mismo punto en el que comenzó.

Sugerencia

- *Para añadir al punto final de una forma de curva rápida, seleccione el punto final y arrastre fuera de él. Para seleccionar un punto final, mantenga presionada la tecla Comando (Mac OS) o Ctrl (Windows) mientras hace clic en un punto final o arrastra sobre él.*

Dibuje formas a mano alzada con la herramienta Curva rápida.

Formas y selecciones

La conversión de una selección en una forma permite editar el contorno mediante las herramientas de edición Bézier. Cuando esté satisfecho con el contorno, puede convertirlo en una selección.

Utilice la herramienta Ajustador de selección para escalar, girar o sesgar un trayecto de selección. Si debe editar el perfil de la curva, convierta la selección en una forma.

Cuando trabaje desde un trayecto de selección, podrá crear formas basadas en regiones de la imagen. Por ejemplo, si ha utilizado la opción Varita mágica para seleccionar una región en un

color común, puede convertir en una forma el trayecto de selección realizado con la varita mágica.

Si desea obtener más información sobre las selecciones, consulte “Creación de selecciones” en la página 232.

Puede convertir una selección en una forma.

Para convertir una selección en una forma

1 Realice una de las siguientes operaciones:
   - Cree una selección en la imagen.
   - En la paleta Portafolio de selección, arrastre una selección a la ventana del documento.

2 Elija el menú **Selección > Convertir a forma**.

   Corel Painter convierte la selección en una forma y le asigna los atributos de forma predeterminados. La nueva forma aparece en la paleta Capas.

Nota

- *Para obtener los mejores resultados, la selección debe estar basada en trayectos. Si la selección está basada en píxeles, debe elegir el menú Selección > Transformar selección para convertirla en una selección basada en trayectos.*

Para convertir una forma en una selección

1 Seleccione la forma que desea convertir con la herramienta Ajustador de capas o Selección de forma.

   También puede seleccionar la capa de forma en la paleta Capas.

2 Elija el menú **Formas > Convertir a selección**.

Sugerencia

- *Si selecciona la forma con la herramienta Ajustador de capas o Selección de forma, también puede hacer clic en el botón Convertir a selección de la barra de propiedades.*

Adquisición de formas desde Adobe Illustrator

Es posible trabajar con imágenes creadas en Adobe Illustrator. Corel Painter permite importar formas de archivos con el formato EPS de Adobe Illustrator.

Corel Painter no admite algunas opciones de archivo de Adobe Illustrator. Corel Painter tampoco interpreta patrones, imágenes colocadas, degradados, máscaras ni texto. Si el archivo contiene texto, conviértalo en contornos.

Corel Painter también admite el uso de PostScript en el portapapeles al pegar en un documento de Corel Painter. Esto permite a las aplicaciones intercambiar información PostScript de vectores de gran calidad. Con PostScript en el portapapeles, puede copiar desde Illustrator y pegar en Corel Painter cuando ambas aplicaciones estén en ejecución. Corel Painter importará el contenido de PostScript del portapapeles, pero sólo exportará selecciones y capas basadas en píxeles.

Para adquirir formas desde Adobe Illustrator

1. En Corel Painter, elija el menú **Archivo > Adquirir > Archivo Adobe Illustrator**.
2. En el cuadro de diálogo Archivo Adobe Illustrator, seleccione el archivo Adobe Illustrator y haga clic en Abrir.

Para convertir texto en Adobe Illustrator

1. En Adobe Illustrator, seleccione el texto mediante una herramienta de selección.
2. Elija el menú **Tipo > Crear contornos**.

Configuración de los atributos de forma

Puede especificar varias características para una forma.

Al aplicar un trazo a una forma, puede elegir el color, la opacidad y el ancho del trayecto que rodea la forma. También puede controlar la manera de dibujar y unir las terminaciones de las líneas.

Asimismo, puede aplicar un relleno a una forma mediante la coloración del área incluida en el trazo. Si rellena una forma, puede cambiar el color y la opacidad del relleno.

Los atributos de trazo y relleno se aplican tanto a las formas abiertas como a las cerradas. Antes de rellenar una forma abierta, Corel Painter cierra la forma conectando los puntos finales con una línea recta.

También es posible cambiar los atributos de forma predeterminados. Si desea obtener más información, consulte “Preferencias de Formas” en la página 62.

Para establecer los atributos de forma

1. Seleccione las formas cuyos atributos desee cambiar.

   Para seleccionar una forma, haga clic en ella con la herramienta Selección de forma o haga clic en el nombre correspondiente en la paleta Capas.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Elija el menú **Formas > Establecer atributos de forma**.
   - Presione la tecla **Retorno** (Mac OS) o **Intro** (Windows).
   - Haga doble clic en el nombre de una forma en la paleta Capas.
3. En el cuadro de diálogo Establecer atributos de forma, especifique cualquiera de los siguientes atributos de trazo:
   - **Trazo**: active la casilla de verificación Trazo para aplicar un trazo a la forma seleccionada. Para quitar el trazo, desactive la casilla de verificación.
   - **Color**: haga doble clic en el cuadro de color y elija un color en el selector de colores.
   - **Opacidad**: controla la opacidad del trazo. Ajuste hacia la derecha para conseguir un trazo más uniforme. Ajuste hacia la izquierda para conseguir un trazo más transparente.
   - **Ancho**: controla el espesor del trazo.

- **Extremo de línea**: controla los puntos finales de formas abiertas. Elija el estilo proyectado, redondo o insertado.
- **Unión de línea**: determina cómo se crean esquinas cuando dos segmentos se unen. Elija el estilo esquinado, redondeo o bisel.
- **Límite de esquinado**: si ha elegido un estilo de unión de línea, puede especificar un límite de esquinado. Si une dos líneas en un ángulo cerrado, se crea una esquina muy marcada. Puede establecer el límite de esquinado para suavizarla.

4 Especifique uno de los siguientes atributos de relleno:

- **Relleno**: para rellenar una forma, active la casilla de verificación Relleno. Para vaciar la forma (borrar el relleno), desactive la casilla de verificación Relleno.
- **Color**: haga doble clic en el cuadro de color y elija un color en el selector de colores.
- **Opacidad**: controla la opacidad del relleno. Ajuste hacia la derecha para conseguir un relleno más uniforme. Ajuste hacia la izquierda para conseguir un relleno más transparente.

5 Elija uno de los siguientes métodos de relleno:

- **Relleno superpuesto**: se rellenan las áreas superpuestas.
- **Sin relleno superpuesto**: las áreas superpuestas no se rellenan, y muchas de ellas alternan entre rellenas y vacías.

6 Establezca los atributos de forma generales.

- **Forma**: controla el número de líneas rectas que el programa utiliza para imprimir una curva lo más real posible. Los dispositivos de salida de PostScript crean líneas curvas uniendo una serie de líneas cortas y rectas que progresan en ángulo. Cuanto menor es la configuración de la curvatura, mayor es el número de líneas rectas y, por lo tanto, más precisa es la curva.

Si desea aplicar la configuración a las nuevas formas que cree, haga clic en Establecer nuevos atributos de forma.

Notas:

- *Normalmente no es necesario cambiar la configuración de la curvatura. Es aconsejable ajustarla para alguna impresora de gran resolución o para evitar que se produzca un error de comprobación de límites de PostScript. El servicio de salida puede recomendarle una configuración de curvatura.*
- *Los cambios en la curvatura sólo aparecen en el resultado, no en la pantalla.*

Sugerencias

- *También puede especificar los atributos Trazo, Color de trazo, Relleno y Color de relleno en la barra de propiedades al seleccionar una forma con la herramienta Ajustador de capas o Selección de forma.*
- *Asimismo, puede utilizar el menú Efectos > Relleno o la herramienta Bote de pintura para rellenar una forma. Puesto que estos métodos aplican datos de píxeles a la región, Corel Painter*

convertirá en primer lugar la forma en una capa basada en píxeles. Si desea obtener más información, consulte "Técnicas de relleno" en la página 133.

Edición de formas

Corel Painter cuenta con cinco herramientas para editar formas. A medida que vaya trabajando, podrá cambiar de herramienta según los cambios que desee realizar.

Selección de forma: arrastra los puntos de anclaje y los tiradores de control.

Desde cualquier otra herramienta de edición, puede cambiar a la herramienta Selección de forma presionando la tecla **Comando** (Mac OS) o **Ctrl** (Windows).

Tijeras: corta el segmento en el punto en el que haga clic.

Añadir punto: añade un punto de anclaje en el lugar donde haga clic en la curva.

Quitar punto: suprime el punto de anclaje en el que haga clic.

Convertir punto: convierte los puntos de anclaje de suavizados a puntos de esquina, y viceversa.

Selección de una forma

Si no puede ver el trayecto del contorno de la forma, es aconsejable que seleccione la forma (para mostrar el trayecto y los puntos de anclaje) antes de continuar. Resulta más fácil trabajar con el trayecto y los puntos visibles.

Si desea obtener información sobre cómo seleccionar formas como capas, consulte "Selección de capas" en la página 264.

Para seleccionar una forma

- Con la herramienta Selección de forma , haga clic en una forma.

Sugerencia

- *Si utiliza la herramienta Ajustador de capas, puede hacer doble clic en una forma para cambiar a la herramienta Selección de forma y seleccionar la forma.*

La opción Seleccionar capas automáticamente de la barra de propiedades afecta al funcionamiento de la herramienta Ajustador de capas.

Desplazamiento de los puntos de anclaje

Puede desplazar los puntos de anclaje arrastrándolos. Puede desplazar uno o varios puntos.

Para desplazar puntos de anclaje

1. Elija la herramienta Selección de forma de la caja de herramientas .
2. Haga clic en un punto de anclaje para seleccionarlo o selecciónelo con un recuadro arrastrando sobre él.

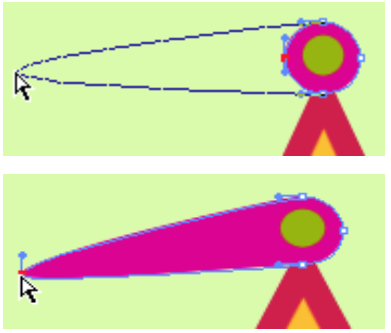
   Si desea seleccionar varios puntos, arrastre sobre ellos para seleccionarlos con un recuadro. Se seleccionan todos los puntos de anclaje que se encuentran dentro del recuadro, incluidos aquéllos que pertenecen a otras formas.

   Si desea añadir puntos a la selección, mantenga presionada la

tecla **Mayús** y seleccione más puntos.

3 Arrastre el punto a una nueva ubicación.

Si ha seleccionado varios puntos, al arrastrar uno de ellos se desplazan todos.



Arrastre un punto anclaje para desplazarlo.

Adición de puntos de anclaje

Se pueden añadir puntos de anclaje para crear vértices o curvas.

Para añadir un punto de anclaje

1 Con la herramienta Selección de forma, seleccione una forma.

2 Elija la herramienta Añadir punto de la caja de herramientas.

3 Haga clic en el lugar donde desee añadir el punto.

Utilice la herramienta Añadir punto para añadir puntos de anclaje al trayecto.

Supresión de puntos de anclaje

Es posible suprimir puntos de anclaje para cambiar la forma del trayecto o para suavizar un contorno que contiene puntos innecesarios. Esto puede ocurrir al dibujar con la herramienta Curva rápida o al crear una forma a partir de una selección.

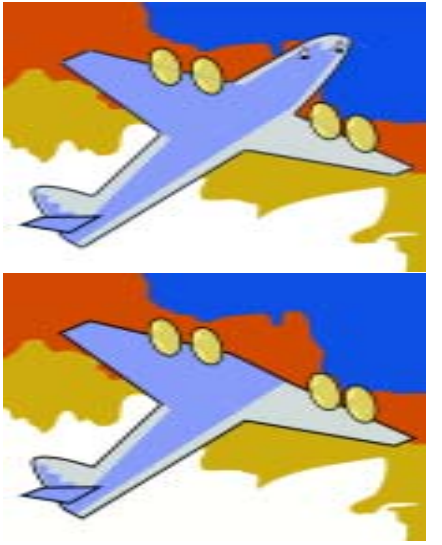
Para suprimir un punto de anclaje

1 Con la herramienta Selección de forma, seleccione una forma.

2 Elija la herramienta Quitar punto de la caja de herramientas.

3 Haga clic en el punto de anclaje que desee suprimir.

El punto de anclaje se suprimirá, pero el trayecto seguirá unido.



Utilice la herramienta Quitar punto para suprimir puntos de anclaje.

Ajuste de la curvatura

El ángulo y la longitud de la tangente determinan la curvatura de los segmentos a ambos lados del punto de anclaje. Cuanto más larga es la tangente, más pronunciada es la curva. El resultado de desplazar una tangente depende de si el punto de anclaje está definido como un punto suavizado o de esquina. Si desea obtener más información sobre los puntos suavizados y de esquina, consulte “Conversión de puntos suavizados y de esquina” en la página 423.

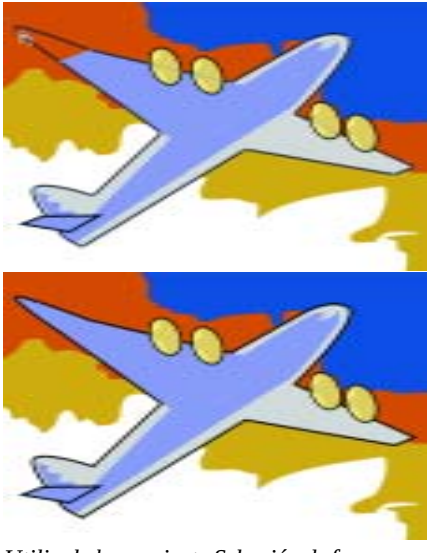
Para ajustar una curva

1. Elija la herramienta Selección de forma de la caja de herramientas .
2. Haga clic en una forma para seleccionarla.

   Si no se muestran las tangentes de un punto de anclaje, arrastre sobre el punto de anclaje para hacerlas visibles.
3. Arrastre el tirador de la tangente para crear la curva que desee.

Sugerencia

- *También puede ajustar una curva arrastrando un segmento de línea con la herramienta Selección de forma.*

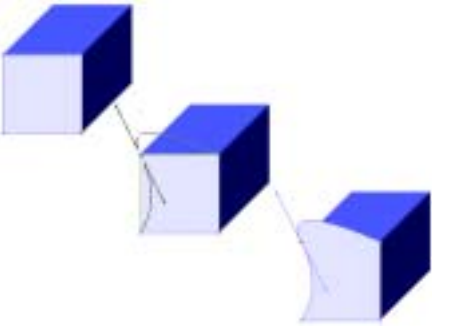


Utilice la herramienta Selección de forma para arrastrar un tirador de la tangente.

Conversión de puntos suavizados y de esquina

Dos líneas de conexión (o líneas rectas) comparten un punto de anclaje, que puede ser suavizado o de esquina. Las tangentes de puntos suavizados se comportan de manera diferente que las de puntos de esquina.

Si arrastra el tirador de una de las tangentes de un punto suavizado, las curvas a ambos lados de dicho punto cambian. Con un punto suavizado, el ángulo de las tangentes se ajusta simultáneamente.



El punto de esquina se convierte en punto suavizado.

Si arrastra el tirador de una de las tangentes de un punto suavizado, sólo cambia la curva de ese lado del punto. Con un punto de esquina, el ángulo de las tangentes se ajusta de manera independiente.

Puede utilizar la herramienta Convertir punto para convertir puntos de esquina en suavizados, y viceversa.

Para convertir un punto suavizado o de esquina

1. Con la herramienta Selección de forma, seleccione un punto de anclaje.

   Si no se muestran las tangentes del punto de anclaje, arrastre sobre el punto de anclaje para hacerlas visibles.
2. Elija la herramienta Convertir punto de la caja de herramientas.
3. Haga clic en uno de los tiradores de las tangentes del punto de anclaje.

Nota

- *Una vez que haya convertido un punto, deberá utilizar la herramienta Selección de forma si desea realizar más ajustes. Si intenta ajustar el punto de anclaje con la herramienta Convertir punto, el punto de anclaje se volverá a convertir.*

Corte de un segmento

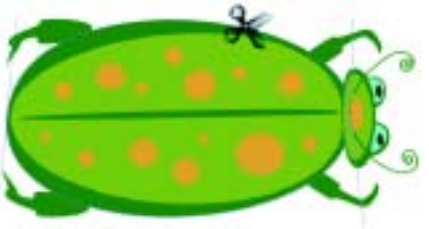
Es posible que desee abrir una forma a fin de poder añadir curvas nuevas o unir otra forma abierta. Esto se puede hacer con la herramienta Tijeras.

Para cortar una forma

1. Elija la herramienta Tijeras de la caja de herramientas.
2. Haga clic allí en el punto desee dividir la forma (no puede hacer clic sobre un punto final).

   La zona activa de las tijeras es el lugar donde se unen las cuchillas. Coloque la cruz en la línea.

   Las tijeras se cierran momentáneamente, y se crean dos puntos de anclaje nuevos.

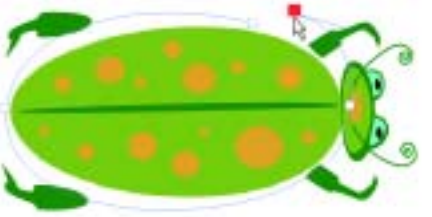


Las tijeras se abren y cierran para cortar el trayecto.

3. Elija la herramienta Selección de forma de la caja de herramientas y arrastre los nuevos puntos de anclaje o segmentos.

   Estos puntos se encuentran uno encima del otro, y ambos están seleccionados. Si intenta arrastrar uno de ellos con la herramienta Selección de forma, se desplazan al unísono. Para separar los puntos, anule la selección y arrastre el punto superior para hacerlo desaparecer.

   Si desea quitar una sección del trayecto, haga clic en otro lugar del trayecto. A continuación, utilice la herramienta Selección de forma para hacer desaparecer el segmento.



Una vez que se ha cortado un trayecto, éste se puede desplazar.

Unión de puntos finales

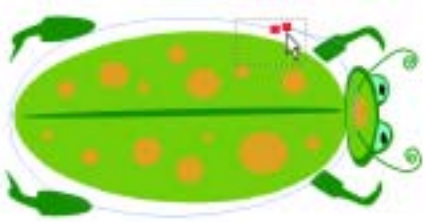
La opción Unir puntos finales permite conectar dos puntos finales cualesquiera, procedentes de la misma forma o de formas diferentes. Esto permite cerrar una forma abierta o acoplar una forma a otra.

Para unir puntos finales

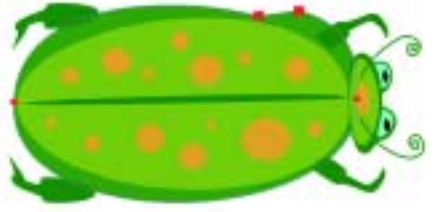
1. Elija la herramienta Selección de forma de la caja de herramientas .
2. Seleccione los dos puntos de anclaje que desea unir.

   Para ello, puede arrastrar un recuadro de selección alrededor de los puntos, o hacer clic en el primero de los puntos y, a continuación, hacer clic en el segundo mientras presiona la tecla Mayús.
3. Elija el menú **Formas > Unir puntos finales**.

   Se crea una línea recta entre los dos puntos.



Utilice la herramienta Selección de forma para seleccionar dos puntos finales.



Utilice la opción Unir puntos finales para conectar dos puntos finales.

Cálculo del promedio de los puntos de anclaje

El cálculo del promedio desplaza dos o más puntos de anclaje respecto a cada uno en dirección horizontal, vertical o en ambas.

Una de las aplicaciones básicas de esta opción consiste en unir el punto final de una curva con el de otra. Si calcula el promedio de los puntos finales en ambas direcciones, éstos se colocan justo en la parte superior de cada uno de ellos. Así, al unir los puntos finales, Corel Painter los combina en *un único punto*, a través del cual continúa el trayecto. Sin calcular primero el promedio (si los puntos se encuentran "cerca el uno del otro"), Corel Painter los une con un *segmento*.

Para calcular el promedio de puntos de anclaje

1. Elija la herramienta Selección de forma de la caja de herramientas .
2. Seleccione los puntos de anclaje para los que desee calcular el promedio.

   Normalmente es más fácil arrastrar un recuadro alrededor de los puntos que desee.
3. Elija el menú **Formas > Puntos promedio**.

4 En el cuadro de diálogo Puntos promedio, elija Ambos, Horizontal o Vertical.

Operaciones con formas

Redimensión de formas

Puede redimensionar una forma o un grupo de formas manipulando directamente los objetos con la herramienta Ajustador de capas o mediante la opción Escalar.

Para redimensionar una forma

1 Elija la herramienta Ajustador de capas de la caja de herramientas.

2 Seleccione la forma o el grupo que desee redimensionar.

Puede mantener presionada la tecla **Mayús** para seleccionar otros elementos.

Aparece un rectángulo de selección alrededor de las formas. El rectángulo tiene un tirador en cada una de las esquinas y lados.

3 Arrastre uno de los tiradores para redimensionar la forma seleccionada.

Para redimensionar en una dirección, arrastre uno de los tiradores laterales. Para redimensionar en ambas direcciones, arrastre uno de los tiradores de las esquinas.

Sugerencias

- *Para conservar las proporciones, mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra.*
- *También puede elegir el menú Efectos > Orientación > Escala para aumentar o disminuir el tamaño en un porcentaje fijo. Si desea obtener más información, consulte “Cómo escalar imágenes” en la página 295.*

Redimensión de una forma

Giro de formas

Para girar una forma o un grupo de formas, puede manipular directamente los objetos con la herramienta Ajustador de capas o mediante la opción Girar. Si desea obtener más información sobre la opción Girar, consulte “Rotación de imágenes” en la página 294.

Para girar una forma

1 Elija la herramienta Ajustador de capas de la caja de herramientas.

2 Seleccione la forma o el grupo de formas que desee girar.

Puede mantener presionada la tecla Mayús para seleccionar otros elementos.

Aparece un rectángulo de selección alrededor de las formas. El rectángulo tiene un tirador en cada una de las esquinas y lados.

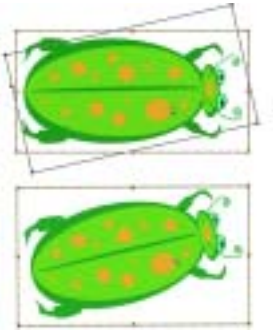
3 Elija el menú **Efectos > Orientación > Girar**.

4 En el cuadro de diálogo Girar selección, introduzca un número de grados.

Esta opción funciona tanto para las formas como para las capas basadas en píxeles.

Sugerencia

• *También puede girar una forma manteniendo presionada la tecla Comando (Mac OS) o Ctrl (Windows) y arrastrando un tirador de esquina.*



Giro de un grupo de formas

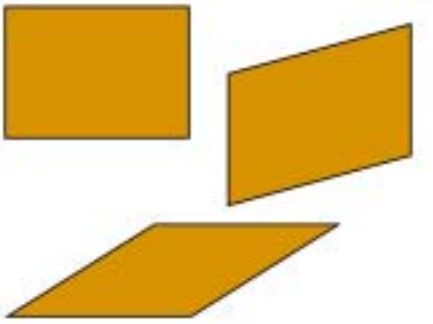
Inclinación y distorsión de formas

Para inclinar una forma

1 Elija la herramienta Ajustador de capas de la caja de herramientas.

2 Seleccione la forma o el grupo de formas que desee girar.

3 Mantenga presionada la tecla **Comando** (Mac OS) o **Ctrl** (Windows) y arrastre uno de los tiradores centrales.



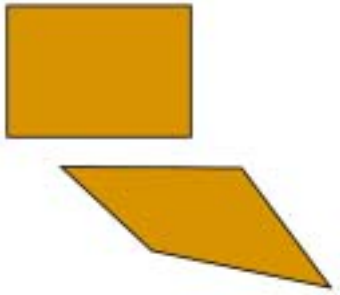
Para inclinar un rectángulo (superior izquierda), arrastre un tirador central lateral (superior derecha) y arrastre el tirador central superior (inferior).

Para distorsionar una forma

1 Seleccione una forma.

2 Elija el menú **Efectos > Orientación > Distorsionar**.

3 Con el cuadro de diálogo Distorsionar selección abierto, arrastre los tiradores de selección de la ventana del documento.



Distorsión de una forma

Inversión de formas

Puede invertir una forma horizontal o verticalmente.

Para invertir una forma

1. Seleccione una forma.
2. Elija la herramienta Ajustador de capas de la caja de herramientas.
3. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Para invertir horizontalmente, arrastre un tirador superior o inferior hacia el lado contrario.
   - Para invertir verticalmente, arrastre un tirador lateral hacia el lado contrario.

Sugerencia

- *También puede invertir una forma si la selecciona y elige el menú Efectos > Orientación > Invertir horizontalmente o Efectos > Orientación > Invertir verticalmente.*

Duplicado de formas

El duplicado crea una copia idéntica de la forma seleccionada. Corel Painter también permite duplicar formas mediante transformaciones compuestas. Los duplicados transformados se crean según las opciones establecidas.

Para duplicar una forma

1. Elija la herramienta Ajustador de capas de la caja de herramientas.
2. Mantenga presionada la tecla **Opción** (Mac OS) o **Alt** (Windows) y haga clic en la forma o arrástrela.

Para cambiar la configuración de la duplicación

1. Elija el menú **Formas > Establecer transformación de duplicado**.
2. En el cuadro de diálogo Establecer transformación de duplicado, especifique cualquiera de las siguientes configuraciones:
   - **Traducción**: controla la ubicación, relativa al original, en la que Corel Painter crea formas duplicadas. Los valores de descentrado se indican en píxeles. Si Descentrado horizontal y Descentrado vertical tienen el valor cero, el duplicado se crea justo encima del original. Si tienen el valor 100, el duplicado aparece 100 píxeles por debajo y 100 píxeles a la derecha del original. Los valores negativos descentran el duplicado hacia arriba y hacia la izquierda, respectivamente.
   - **Escala**: controla el tamaño de los duplicados en relación con el original. Los valores de escala se expresan en porcentajes.

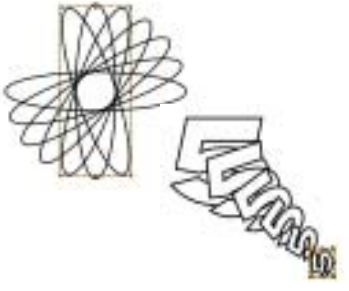
- **Restringir proporción**: mantiene la proporción de la forma. Si desea crear duplicados distorsionados, desactive esta opción y especifique porcentajes diferentes para la escala horizontal y vertical.
- **Rotación**: permite especificar un número de grados para girar duplicados. Los valores positivos giran en el sentido contrario a las manecillas del reloj, mientras que los valores negativos giran en el sentido de las manecillas del reloj.
- **Inclinación**: controla el grado de inclinación aplicado a los duplicados. Los valores positivos inclinan los duplicados hacia la derecha, mientras que los valores negativos los inclinan hacia la izquierda. La inclinación admite valores comprendidos entre –90° y 90°. Sin embargo, a medida que los valores se acercan a los extremos, el duplicado se convierte en una línea.

Para transformar un duplicado

1. Seleccione la forma que desea transformar.
2. Elija el menú **Formas > Duplicar**.

   Corel Painter crea una forma duplicada según las especificaciones establecidas.

   El duplicado se convierte en la forma seleccionada. Puede volver a elegir la opción Duplicar o presionar las teclas **Comando** + **]** (Mac OS) o **Ctrl** + **]** (Windows) para repetir la transformación en la nueva forma.



La forma ovalada se ha duplicado sólo mediante rotación (superior). La forma "número 5" se ha duplicado mediante traducción, escala y rotación (inferior).

Agrupación de formas

Es posible agrupar las formas, lo que le permite manipular varias formas como si fueran una sola unidad. Puesto que las formas se crean en capas, debe agrupar las formas del mismo modo que agrupa las capas.

Sin embargo, no puede escalar, girar, invertir ni distorsionar grupos que combinen formas y capas basadas en píxeles. Debe manipular estos dos tipos de entidades de manera independiente antes de agruparlas.

Si desea obtener más información sobre la agrupación, consulte "Agrupación de capas" en la página 268.

Creación de formas compuestas

En una forma compuesta, se combinan dos formas en una sola forma. La forma resultante adopta los atributos de la forma de la primera capa. Si se rellena la forma, no se rellena ninguna de las áreas superpuestas.

Las formas compuestas pueden utilizarse para cortar los huecos de una forma mediante otra forma.

Puede liberar una forma compuesta, lo que la transforma de nuevo en las formas originales.

La forma rectangular y la forma ovalada se combinan para crear una forma compuesta.

Para crear una forma compuesta

1. Con la herramienta Selección de forma, seleccione dos formas.

   Mantenga presionada la tecla Mayús y seleccione las dos formas, o arrastre sobre las formas para seleccionarlas con un recuadro.
2. Elija **Formas > Crear forma compuesta**.

Sugerencia

- *Para crear formas compuestas anidadas, cree una forma compuesta a partir de una forma y una forma compuesta.*

La forma compuesta resultante se puede utilizar de nuevo para crear otra forma compuesta.

Para liberar una forma compuesta

1. Seleccione una forma compuesta.
2. Elija el menú **Formas > Separar componentes**.

Mezcla de formas

Con la mezcla se crean formas intermedias entre dos o más formas seleccionadas. Esta operación es útil para trasformar digitalmente una imagen en otra. También se utiliza para simular sombreados o formas irregulares. La mezcla se aplica tanto a los atributos de trazo como a los de relleno, así como a su tamaño.

Puede mezclar un grupo de formas con otro grupo, pero nunca una sola forma con un grupo.

La mezcla de grupos ofrece efectos muy interesantes, especialmente si dichos grupos se han mezclado previamente.

El círculo pequeño se mezcla con el círculo grande para crear un efecto de sombreado.

Para mezclar formas

1. Coloque las formas que desee mezclar.
2. Organice las capas de forma.

   La mezcla va generándose desde las capas interiores hacia las exteriores.

3 Elija la herramienta Selección de forma de la caja de herramientas .

4 Seleccione las formas que desee mezclar.

Utilice la tecla **Mayús** para seleccionar dos o más formas.

5 Elija el menú **Formas > Mezcla**.

6 En el cuadro de diálogo Mezcla, introduzca un número de pasos.

El número de pasos controla el número de formas intermedias que se crean.

7 Elija uno de los siguientes tipos de progresión:

- La mezcla de formas mantiene un espaciado uniforme.
- El espaciado es mayor al principio y disminuye a medida que se acerca el final de la mezcla.
- El espaciado es menor al principio y aumenta a medida que se acerca el final de la mezcla.
- El espaciado es mayor en el centro y disminuye a medida que se acerca a los extremos.

8 Elija una de las siguientes opciones de progresión de color:

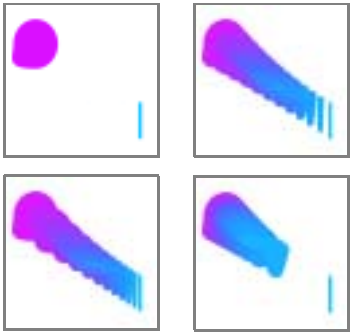
- **RGB**: el color progresa directamente durante el curso de la mezcla.
- **Matiz SAR**: el color progresa en el sentido de las manecillas del reloj en la rueda de colores hasta alcanzar el color de destino.
- **Matiz SCAR**: el color progresa en el sentido contrario a las manecillas del reloj en la rueda de colores hasta alcanzar el color de destino.

9 Especifique un factor de perspectiva.

El factor de perspectiva controla el espaciado de las formas intermedias. Los valores admitidos se encuentran entre 0,01 y 100. Con un factor de perspectiva de 1,0, el espaciado de las formas es uniforme. Con un factor de perspectiva inferior a 1, el espaciado de las formas será menor al principio de la mezcla y mayor al final de la misma. Con un factor de perspectiva mayor que 1, el espaciado de las formas será mayor al principio de la mezcla y menor al final de la misma.

10 Active cualquiera de las siguientes opciones:

- **Hacer coincidir puntos de anclaje**: active esta opción si desea mezclar formas que contienen una cantidad diferente de puntos de anclaje.
- **Alinear puntos de inicio**: active esta opción para basar la orientación de las formas intermedias en la de las formas inicial y final. Cuando esta opción está desactivada, Corel Painter basa la orientación de las formas intermedias en el punto de inicio (primer punto de anclaje) de las formas inicial y final. Esto puede crear una apariencia poco firme en las formas intermedias.



Mezcla de dos formas (superior izquierda) mediante un factor de perspectiva de 1,0 (superior derecha), 4,0 (inferior izquierda) y 0,1 (inferior derecha)

Almacenamiento de formas

Corel Painter no dispone de bibliotecas de formas. Sin embargo, debido a la estrecha relación entre los contornos de formas y los trayectos de selección, puede guardar contornos de formas en el portafolio de selección. Si desea obtener más información, consulte “Uso del portafolio de selección” en la página 245.

Exportación de formas a Adobe Illustrator

Corel Painter permite exportar datos de forma al formato de Adobe Illustrator.

Al exportar datos al formato de Illustrator sólo se guardan las formas, no el lienzo ni ninguna otra capa que aparezca en el documento. Los métodos de transparencia y fotocomposición se pierden al exportarlos al formato de Illustrator.

Para exportar formas

1. Elija el menú **Archivo > Exportar > Archivo Adobe Illustrator**.
2. En el cuadro de diálogo Exportar como archivo Illustrator, especifique una ubicación y un nombre de archivo y haga clic en Guardar.

20 Operaciones con texto

Corel Painter permite colocar y manipular texto editable en las imágenes.

Capa de texto

Una capa de texto contiene un único bloque de texto. Cuando crea una nueva capa de texto con la herramienta de texto, dicha capa pasa a ser visible en la paleta Capas y se representa mediante el icono T. Si tiene el texto en una capa aparte, puede trabajar en la imagen sin cambiar ningún atributo de texto. Puede seleccionar la capa de texto y editarla en cualquier momento. El texto es perfectamente editable hasta que lo arrastra al lienzo.

Paleta Texto.

Para crear texto

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar texto** para visualizar la paleta Texto.

   Si la paleta Texto no está ampliada, haga clic en la flecha de la paleta.
2. Elija la herramienta Texto T de la caja de herramientas.
3. Haga clic en cualquier lugar de la ventana del documento y escriba.

Colocación de texto

Mientras trabaja con texto, éste se encuentra en una capa y aún no forma parte de la imagen. Una vez colocada, la capa de texto se integra en el lienzo y ya no se puede editar.

Para colocar una capa de texto en el lienzo

1. En la paleta Capas, elija una capa de texto.

   Si desea seleccionar más de una capa de texto, resalte varias de ellas y agrúpelas.
2. Haga clic en el botón Opciones de capa en la parte inferior de la paleta Capas y elija Colocar.

Aplicación de efectos al texto

Antes de colocar una capa, es posible aplicar cualquiera de los efectos disponibles en la paleta Texto. La paleta Texto contiene todas las herramientas y controles necesarios para establecer el aspecto y el flujo del texto. Es posible cambiar el tipo de letra, el tamaño y la posición del texto. También puede ajustar el espacio entre las letras o líneas. Puede estirar, girar o inclinar el texto. Es posible aplicar una sombra al texto y ajustar los atributos de sombra.

Tipos

En la paleta Texto es posible seleccionar un tipo de letra.

Para seleccionar un tipo de letra

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar texto**.
2. En la paleta Texto, elija un tipo de letra del menú emergente Selección de tipo de letra.

Sugerencia

- *Para mostrar una lista de todos los tipos de letra disponibles, elija la opción Otros tipos del menú emergente Selección de tipo de letra.*

Nota

- *También es posible ajustar muchos elementos de texto en la barra de propiedades cuando se selecciona la herramienta Texto.*

Tamaño en puntos

El regulador Tamaño en puntos de la paleta Texto ajusta el tamaño del texto de manera proporcional.

Para cambiar el tamaño en puntos

- En la paleta Texto, ajuste el regulador Tamaño en puntos.

Color

Es posible colorear el texto con color de la paleta Colores.

Para colorear el texto

1. Elija la herramienta Texto de la caja de herramientas.
2. Haga clic en cualquier lugar de la ventana del documento y escriba.
3. Elija el menú **Ventana > Mostrar colores** para visualizar la paleta Colores.
4. Elija un color de la paleta Colores.

Sugerencia

- *También puede elegir un color antes de escribir.*

Nota

- *El color no se aplicará al texto si la capa Texto no está seleccionada. Si desea obtener más información sobre la capa Texto, consulte "Capa de texto" en la página 433.*

Alineación

Un bloque de texto se puede justificar a la izquierda, a la derecha o centrarse. El origen de la línea de base del texto se utiliza como punto de referencia para justificarlo. Es posible especificar el tipo de justificación en la paleta Texto.

Para justificar texto

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar texto** para visualizar la paleta Texto.
2. En la paleta Texto, active uno de los botones que se indican a continuación:
   - Justificación izquierda
   - Justificación centro
   - Justificación derecha

Espaciado entre caracteres del texto

El espaciado entre caracteres hace referencia al ajuste del espacio entre las letras. Corel Painter lo aplica automáticamente con la mayoría de los tipos de letra. Sin embargo, también puede ajustarlo con el regulador Espaciado entre letras.

Para establecer el espaciado entre los caracteres del texto

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar texto**.
2. En la paleta Texto, ajuste el regulador Espaciado entre letras.

   Arrastre hacia la izquierda para reducir el espaciado entre las letras o hacia la derecha para aumentarlo.

Ajuste del espaciado entre líneas

Espaciado entre líneas hace referencia al espacio existente entre las líneas del texto. Es posible cambiar el valor predeterminado para este elemento. El espaciado predeterminado entre líneas es del 100%.

Para ajustar el espaciado entre líneas manualmente

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar texto**.
2. En la paleta Texto, arrastre el regulador Espaciado entre líneas hacia la derecha para aumentar el espaciado entre las líneas o hacia la izquierda para reducirlo.

Estiramiento, giro e inclinación del texto

El estiramiento del texto afecta tanto al tamaño vertical como al horizontal. A medida que estira verticalmente, el texto es más fino y más largo. Si estira horizontalmente, el texto será más ancho y más corto.

La rotación hace que el texto gire desde el punto final del bloque de texto. En función de la justificación del texto, éste gira desde la esquina inferior izquierda, derecha o desde el

centro. También puede inclinar el texto inclinándolo hacia la derecha o izquierda.

Para estirar el texto

1. Seleccione el texto con la herramienta Ajustador de capas.
2. Arrastre los tiradores de las esquinas en la dirección hacia la que desea estirar el texto.

Para girar el texto

1. Seleccione el texto con la herramienta Ajustador de capas.
2. Mantenga presionadas las teclas **Comando** (Mac OS) o **Ctrl** (Windows) y arrastre uno de los tiradores de las esquinas.

Texto girado.

Para inclinar el texto

1. Seleccione el texto con la herramienta Ajustador de capas.
2. Mantenga presionada la tecla **Comando** (Mac OS) o **Ctrl** (Windows) y arrastre uno de los tiradores centrales hacia cualquier lado del texto.

Sugerencia

- *Si no aparece el cuadro delimitador, haga clic en la flecha del menú de la paleta Capas y elija Mostrar indicadores de capa.*

Adición de sombras

Es posible aplicar una sombra al texto y ajustar su posición. Puede seleccionar una sombra externa, que coloca la sombra detrás del texto, o interna, que la coloca dentro del texto.

Para añadir una sombra

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar texto**.
2. En la paleta Texto, active uno de los botones que se indican a continuación:
   - Sombra externa: crea una sombra parecida a la que aparece bajo las letras en una hoja de papel.
   - Sombra interna: crea una sombra que produce el efecto de letras recortadas sobre una hoja de papel del mismo color que el texto.
   - Sin sombra: quita la sombra.

Para mover la sombra

- Seleccione la herramienta Ajustador de capas y arrastre la sombra donde desee.

Configuración de la opacidad

La opacidad controla la transparencia del texto o de las sombras. La sombra del texto debe ser semitransparente. También puede utilizar la opción Opacidad para fundir el color del texto.

Para ajustar la opacidad

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar texto**.
2. En la paleta Texto, mueva el regulador Opacidad hacia la izquierda para aumentar la transparencia o hacia la derecha para aumentar la opacidad.

Adición de desenfoque

Puede añadir un desenfoque no direccional o direccional tanto al texto como a las sombras. El desenfoque no direccional hace que el texto se vea borroso. Este tipo de desenfoque suaviza los bordes de los caracteres del texto. El desenfoque direccional permite especificar la dirección que sigue el desenfoque.

Para añadir un tipo de desenfoque

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar texto**.
2. Elija el menú **Ventana > Mostrar capas**.
3. En la paleta Capas, seleccione la capa Texto o la capa Sombra.
4. En la paleta Texto, ajuste el regulador Desenfoque.

   Si desea aplicar un desenfoque direccional active la opción Desenfoque direccional y ajuste el regulador Dirección.

   La primera mitad del regulador añade un desenfoque al texto de izquierda a derecha, y la segunda añade un desenfoque de arriba a abajo.

Método de composición

Es posible cambiar el método de composición del cuerpo del texto o de la sombra de una capa de texto determinada. Para ello, elija una de las opciones del menú emergente de la paleta Texto. Puede especificar si va a modificar el método de composición para el cuerpo del texto o la sombra. Si desea obtener más información sobre cómo cambiar el método de composición, consulte “Mezcla de capas mediante métodos de composición” en la página 279.

Curva del texto

Puede definir el estilo y el trayecto (línea de base) de curva que seguirá el texto. La línea de base que crea un estilo de curva es del tipo Bézier, es decir, se puede controlar la forma con los tiradores y los puntos de anclaje.

Si desea obtener más información sobre las operaciones que se pueden realizar con los puntos de anclaje y los tiradores de control, consulte “Operaciones con líneas Bézier” en la página 413.

Puede elegir cuatro estilos de curva diferentes:

- Con el estilo Plana el texto sigue una línea recta

Estilo Plana aplicado al texto.

- Con el estilo Arqueada el texto sigue una línea curva y las letras se mantienen en posición vertical. Si aplica este estilo, puede utilizar la tecla Mayús y la herramienta Girar para controlar el desplazamiento del texto alrededor de la línea de base.

Estilo Arqueada aplicado al texto.

- El estilo Perpendicular coloca el texto en la curva, de manera que cada letra quede perpendicular a la curva.

Estilo Perpendicular aplicado al texto.

- El estilo Elástica cambia la forma de las letras para rellenar el espacio que quedará al doblar la curva.

  Por ejemplo, si el texto sigue un trayecto circular, Corel Painter hace que la parte superior de las letras sea más fuerte y espesa para rellenar el espacio.

Texto distorsionado en un trayecto circular con el estilo Elástica.

Para establecer un estilo de curva

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar texto**.
2. En la paleta Texto, haga clic en un icono de Estilo de curva:
   - Plana
   - Arqueada
   - Perpendicular
   - Elástica
3. Seleccione la herramienta Ajustador de capas y arrastre los tiradores del cuadro delimitador para ajustarlos.

Para cambiar el trayecto

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar texto**.
2. Elija la herramienta Selección de forma de la caja de herramientas.
3. Haga clic en un punto final del trayecto.
4. Arrastre los tiradores para cambiar la forma del trayecto.

Uso de la opción Centrado en una línea de base

Puede controlar cómo centrar el texto sobre la línea. Si ajusta el regulador Centrado o cambia la alineación, puede desplazar el punto central. Si arrastra este regulador, cambia el lugar de la línea donde comienza y termina el texto. Este regulador no afecta al estilo Plana.

Para cambiar el centrado

1. Elija el menú **Ventana > Mostrar texto**.
2. En la paleta Texto, elija un icono de Estilo de curva.
3. Desplace el regulador Centrado hacia la derecha o hacia la izquierda.

   El texto sigue la curva.

Exportación de texto

Puede exportar las capas de texto en formas o capas predeterminadas para poder aplicar efectos, degradados, mezclas o texturas de superficie al texto.

Conversión de capas de texto en capas de máscara estándar

Después de convertir una capa de texto en una capa estándar, puede rellenar el texto con degradados, utilizar el bote de pintura o pintar el interior de las letras. También puede utilizar la opción Aplicar textura de superficie para crear efectos tridimensionales en el texto. Si desea obtener información sobre la aplicación de efectos, consulte “Uso de los efectos de imagen” en la página 291.

Después de convertir una capa de texto en una capa estándar, aún es posible ajustar el método de composición y la opacidad de las capas nuevas.

Para convertir una capa de texto en una capa estándar

1. En la paleta Capas, elija una capa de texto.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Convertir a capa predeterminada.

Nota

- *Si el texto presenta una sombra externa o interna, se crean dos capas dentro de un grupo, una para el texto y otra para la sombra.*

Conversión de una capa de texto en formas

Después de convertir la capa de texto en formas, puede establecer el espaciado entre caracteres por separado y editar los contornos de los caracteres. También es posible editar los atributos de forma del texto nuevo para, por ejemplo, crear un contorno.

Si desea obtener más información sobre las formas, consulte “Uso de las formas” en la página 411.

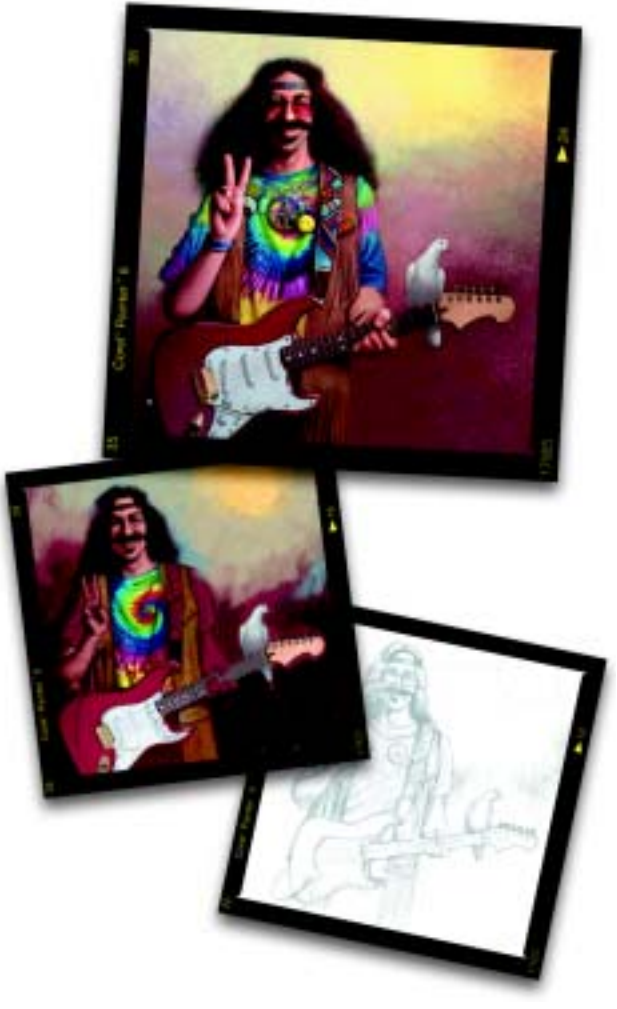
Para convertir una capa de texto en formas

1. En la paleta Capas, elija una capa de texto.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Convertir texto a formas.

   Un grupo de capas de formas reemplaza la capa de texto.

Nota

- *Las sombras del texto y los efectos de desenfoque no se convierten al utilizar esta opción.*



21 Web

World Wide Web se ha convertido en poco tiempo en el entorno más importante para las comunicaciones de hoy en día. Las funciones de Web de Corel Painter permiten llevar los medios naturales al siguiente nivel: Internet.

Funciones de Web

Rotuladores, carboncillo, coloreado, acuarelas, óleos, estilos para pintar, efectos de filtro, combinación de textos con segmentación de imágenes, mapas de imágenes de lado cliente y gráficos cambiantes que permiten crear efectos sobrecogedores de medios naturales para cualquier sitio Web.

Asimismo, este capítulo proporciona sugerencias y técnicas para utilizar las funciones de Corel Painter con el fin de crear imágenes para Web. Además, en él se describen las funciones de segmentación de imagen, los gráficos cambiantes y los mapas de imágenes. Todas estas características están especialmente diseñadas para crear contenidos Web.

Creación de fondos para páginas Web

Diseño de fondos

El secreto para diseñar fondos satisfactorios de páginas Web es hacerlos sutiles y discretos. Esto es especialmente importante si el fondo se utiliza detrás de texto. Los patrones se pueden aclarar con el menú **Edición > Fundir** y, de este modo, adaptarlos para mostrarlos detrás del texto.

*Elija el menú **Edición** > **Fundir** para aclarar el patrón.*

Control del color de fondo

Mediante HTML, es posible conseguir un color de fondo sólido para una página, tabla o elemento de hoja de estilo en cascada (CSS). Aunque Corel Painter no es realmente útil para definir el color de fondo en el código HTML, puede utilizar Corel Painter para determinar el formato hexadecimal de un color que luego utilizará en HTML.

Para mostrar los valores RGB del color actual en la paleta Colores, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Mostrar como RGB. Para mostrar estos valores en formato hexadecimal, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Mostrar como MSV. Para determinar el número hexadecimal que necesita para el código HTML, encadene los tres valores (R, G y B). Por ejemplo, 'FF0000' es el valor hexadecimal del color rojo.

Si se utiliza un color de fondo parecido al del fondo de la imagen, la descarga no consume tiempo adicional y se crea una transición muy agradable. Por ejemplo, suponga que la página carga un mosaico de fondo uniforme de color verde oscuro. El mosaico tarda un poco en descargarse. Mientras se está cargando, el explorador muestra la página con su color de fondo que, en caso de no especificarlo, normalmente es gris o blanco. Esto puede dar lugar a una transición visual discordante. En función del color utilizado para el texto, este efecto puede hacer que la página sea ilegible hasta que se termine de cargar la imagen del fondo.

Uso de fondos con mosaicos

Cuando la imagen del fondo es más pequeña que los límites del área de visualización de la página, tabla o capa de hoja de estilo en cascada, el explorador Web reproduce automáticamente la imagen, creando un patrón de mosaico. Corel Painter facilita la creación de fondos de mosaico para las páginas Web.

Las funciones de CSS de los exploradores modernos permiten aplicar mosaicos de fondo a una gran diversidad de elementos. En el pasado, éstos se podían aplicar únicamente a una página o, en ocasiones, a una tabla. Actualmente, gracias a la CSS, las capas o los elementos de nivel de bloque (cualquier cosa que se pueda mostrar en su propia línea en un diseño HTML tradicional) pueden contener una imagen de fondo.

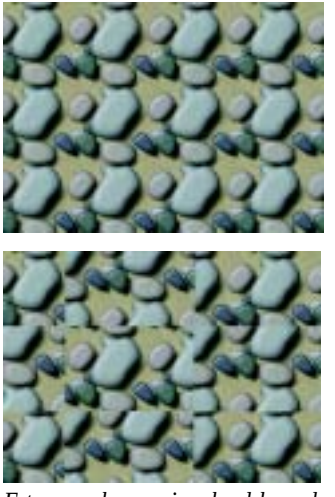
Los autores ya no se ven limitados a utilizar fondos de mosaico sólo en las páginas, ahora también pueden utilizarlos detrás de elementos, como por ejemplo, bordes, bocadillos o barras laterales.

Puede utilizar cualquier imagen o selección para definir un patrón. Si desea más información sobre la creación, edición, grabación y relleno con patrones, consulte “Uso de los patrones” en la página 74.

Una imagen diseñada como parte de un patrón normalmente se crea de manera que se consiga un mosaico uniforme. Es decir, el ojo humano no debería ser capaz de distinguir los bordes entre las repeticiones del mosaico.

Corel Painter presenta funciones que permiten crear mosaicos uniformes, los cuales se pueden emplear después como atractivos fondos para Web. Si desea obtener más información, consulte “Creación de mosaicos uniformes” en la página 76.

Los efectos Distorsión cristal, Supersuavizar (con la casilla de verificación “Ajustar alrededor” activada), así como la mayoría de los efectos de Control de tonalidad mantienen una calidad uniforme en los patrones. Algunos efectos, como por ejemplo Aplicar textura de superficie, pueden generar juntas visibles, así que debe experimentar con ellos.



Estos son algunos ejemplos del uso de mosaicos uniformes y no uniformes en un patrón.

Para evitar en parte que se produzcan juntas con efectos, como por ejemplo Aplicar textura de superficie, se puede aplicar el efecto varias veces con intensidades bajas (reduciendo el regulador Cantidad). Desplace ligeramente el patrón (con las teclas Mayús - Barra espaciadora) entre las aplicaciones. Así las juntas se “distribuyen” y se suavizan.

Las dimensiones del mosaico deben responder a unos requisitos prácticos, pero no deben tener un tamaño menor a 20 x 20 píxeles. Si un mosaico es demasiado pequeño, el explorador tardará más en representarlo en un área grande.

Cuando termine de crear el mosaico, guarde la imagen en formato RIFF si desea trabajar con ella más adelante en Corel Painter. A continuación, guárdela en formato JPEG o GIF para utilizarla en Web.

Es recomendable guardar los fondos para Web con formato GIF y con el mínimo número de colores, para así reducir el tamaño del archivo. También se puede utilizar el formato JPEG, pero los archivos con este formato normalmente tienen un tamaño mayor. Por norma, cualquier mosaico de fondo de más de 20 KB es, probablemente, demasiado grande. Si desea obtener más información sobre cómo guardar una imagen con

formato GIF o JPEG, consulte “Almacenamiento de archivos” en la página 53.

Creación de mosaicos con la opción Crear patrón fractal

Otra manera sencilla de diseñar mosaicos uniformes consiste en sacar el máximo rendimiento de los efectos que se consiguen con la opción Crear patrón fractal. Esta opción es un generador de patrones que crea patrones orgánicos, los cuales pueden conformar atractivos mosaicos de fondo. El patrón que genera se puede rellenar con colores y mejorar con una textura de papel.

Si desea obtener más información sobre la opción Crear patrón fractal, consulte “Creación de patrones fractales” en la página 80.

Otras de las opciones que se pueden aplicar a los patrones son: Superposición de color, Clon y estilos Acuarela. Asimismo, se consiguen efectos hermosos y complejos al aplicar la opción Distorsión cristal a un patrón creado con la opción Crear patrón fractal.

Creación de botones Web

Uso de formas y selecciones

Puede crear botones Web utilizando las formas y eligiendo una selección del Portafolio de selección. Si desea obtener información sobre la creación de formas, consulte “Creación de formas” en la página 414. Si desea obtener información sobre el uso de selecciones, consulte “Para utilizar una selección del portafolio” en la página 245.

Técnicas 3D

Es posible que necesite utilizar una o varias de las opciones de textura de Corel Painter para crear efectos 3D. En esta sección se describen algunas maneras para añadir rápidamente textura a los botones que cree.

Una vez añadido el efecto 3D deseado, intente alterar la fuente de luz para crear una segunda imagen que represente un estado diferente del botón o bien utilice el regulador Matiz del cuadro de diálogo **Efectos > Control de tonalidad > Ajustar colores**.

Adición de sombras

Las sombras proporcionan un destello 3D limitado a la página Web. Puede añadir sombras a los textos, botones, formas y capas. Si aplica una sombra a una forma, ésta pierde su calidad vectorial y se convierte en una capa basada en píxeles. Si desea obtener más información sobre cómo crear sombras, consulte “Adición de sombras” en la página 273.

Aplicación de texturas de superficie

Gracias al amplio número de herramientas para Web de Corel Painter, la opción Aplicar textura de superficie se convertirá pronto en el compañero inseparable del diseñador Web. Es posible utilizar la opción Aplicar textura de superficie para aplicar efectos 3D a botones Web, barras y otros elementos.

Utilice la opción Reflexión para crear un efecto propio de objetos de cristal o metal brillantes, como por ejemplo el parachoques cromado de un automóvil clásico. Puede utilizar el valor Máscara para redondear los bordes de las capas. La opción Luminancia de imagen ofrece a los botones un aspecto de “relieve”.

Si utiliza la opción Aplicar textura de superficie de cualquiera de las maneras descritas conseguirá crear botones con una atractiva apariencia 3D. Si desea obtener más información sobre la aplicación de texturas de superficie, consulte “Efecto Aplicar textura de superficie” en la página 310.

Uso de la técnica Impasto

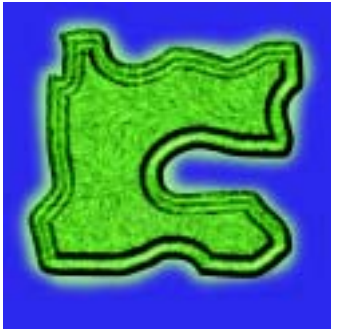
La característica Impasto permite crear un efecto de profundidad aplicando pintura espesa al lienzo. Puede utilizar la técnica Impasto para añadir una apariencia tridimensional a todas o algunas áreas de la imagen. Si desea obtener más información, consulte “Impasto” en la página 149.

Indicación de los estados de botón

Puede crear un efecto de imagen cambiante mostrando una segunda imagen al hacer clic en un botón Web. Así se crean dos estados para el botón (“normal” y “presionado”). Si desea obtener más información sobre los efectos de imagen cambiante, consulte “Creación de gráficos cambiantes” en la página 452.

Uso del Biselado

Ninguna descripción sobre la creación de botones Web estaría completa sin mencionar la herramienta Biselado. El filtro dinámico Biselado es una herramienta con la que se pueden añadir bordes tridimensionales con ángulos a las formas y selecciones.



Es posible biselar cualquier elemento de la pintura y, a continuación, convertirlo en un botón 3D.

Entre estos controles se encuentran los que afectan a la forma en bisel 3D que se está aplicando, así como los controles que permiten ajustar la luz. Intente hacer pruebas con los controles de luz. Si cambia la luz de una superficie biselada, puede crear fácilmente distintos estados para los botones Web.

La alteración de la luz en el cuadro de diálogo Biselado es una manera sencilla de crear imágenes que indican los estados de botón.

Si desea obtener más información sobre Biselado, consulte “Filtro Biselado” en la página 356.

La configuración se puede cambiar posteriormente, a menos que haya efectuado una conversión a capa. Haga doble clic en una capa de filtro de la lista de capas. Corel Painter abre el cuadro de diálogo para que pueda cambiar la configuración. Si desea obtener más información sobre las conversiones a capa, consulte “Cómo efectuar capas dinámicas” en la página 353.

Uso de la opción Segmentación de imagen

El uso de un gráfico grande para navegar por Internet es muy común. Con Corel Painter, es posible dividir un gráfico en segmentos. Cada segmento se exporta como una imagen independiente y después se vuelve a unir mediante una tabla HTML.

El filtro Segmentación de imagen es la herramienta más útil para implantar gráficos cambiantes; además, en algunos casos, permite reemplazar áreas que requieren un mayor ancho de banda por elementos HTML, que requieren un ancho de banda menor.

La segmentación de un gráfico grande en archivos de imágenes más pequeños y optimizados reduce el tiempo de carga y, además, permite controlar la calidad de la imagen resultante.

El filtro Segmentación de imagen admite las siguientes opciones de exportación:

- GIF
- JPEG
- TIFF (para exportaciones sin pérdidas a otras aplicaciones de gráficos)
- No exportar

Por ejemplo, una parte de la imagen puede contener una fotografía, otra, un gráfico, y la última, algo de texto.

Gracias al filtro Segmentación de imagen, es posible:

- Exportar un área fotográfica (en la que el color es lo más importante) con formato de archivo JPEG.
- Exportar un segmento con colores planos (que se mostrará perfectamente a 256 colores o menos) con el formato de archivo GIF.
- No exportar nada de los segmentos que contengan sólo texto (en su lugar, codifique el texto en HTML).

Es posible optimizar todos los segmentos de la imagen, en función del contenido.

Cuándo se deben segmentar las imágenes

El filtro Segmentación de imagen resulta más útil con imágenes que contienen gráficos cambiantes. Si desea obtener más información, consulte “Creación de gráficos cambiantes a partir de segmentos de imágenes” en la página 453. Por el contrario, la asignación de imágenes resulta más útil si desea definir varios enlaces dentro de una misma imagen. Si desea obtener más información sobre la asignación de imágenes admitida, consulte “Mapas de imágenes” en la página 456.

Utilice la segmentación de imagen si:

- La imagen incluye áreas que contienen gráficos cambiantes.
- Una o más áreas de la imagen (por ejemplo, las de colores planos) pueden comprimirse mucho más que otras áreas. Utilice el filtro Segmentación de imagen y configure las opciones de exportación correspondientes.
- Es posible reemplazar algunas áreas de la imagen por elementos HTML, como por ejemplo, texto, elementos de forma o fondos de celdas de tablas.
- La imagen volverá a aparecer en muchas páginas con pequeños cambios (como con una barra de navegación). El explorador almacena la mayoría de los segmentos más habituales, lo que puede mejorar el rendimiento.
- Desea crear enlaces diferentes para las distintas áreas de la imagen.

Concepto de segmentación de imagen

No es necesario poseer conocimientos de HTML o JavaScript™ para crear imágenes segmentadas puesto que el filtro Segmentación de imagen de Corel Painter las genera automáticamente. Sin embargo, es recomendable entender el funcionamiento de las tablas en HTML, ya que los segmentos formarán parte de éstas.

Una tabla muestra la información en filas y columnas con bordes que se pueden mostrar u ocultar. Las tablas permiten dar formato o componer elementos en una página para crear alineaciones y espacios.

Si uno o más de los segmentos se diseña como un gráfico cambiante, el filtro Segmentación de imagen genera el código JavaScript necesario para conseguir el efecto de gráfico cambiante. Consulte “Concepto de gráficos cambiantes” en la página 452.

Después de utilizar el filtro Segmentación de imagen, puede utilizar el archivo HTML creado

como punto de origen o bien puede copiar el código HTML para la tabla y cualquier código JavaScript para aplicar los efectos de gráfico cambiante en su propio archivo HTML.

Capa de segmentación de imagen

El filtro Segmentación de imagen de Corel Painter crea una capa de segmentación de imagen que almacena la información sobre el modo de segmentación de la imagen y sobre el modo de exportación de dicha imagen.

Siempre que aplique el filtro Segmentación de imagen, se creará una capa de este tipo. Cada una de estas capas genera código para una tabla HTML. Tenga cuidado de no abrir varias instancias del filtro Segmentación de imagen mientras se está segmentando una imagen. Cree una capa Segmentación de imagen y, a continuación, haga doble clic en la paleta Capas para seguir trabajando.

En ocasiones, necesitará varias de estas capas. Por ejemplo, si desea segmentar una imagen de varias formas para utilizarla en distintas páginas Web, puede crear una capa Segmentación de imagen para cada página. En la mayor parte de los casos, debe crear una única capa Segmentación de imagen.

Segmentación de imagen funciona en las imágenes que aparecen debajo de la pila de capas. Por esta razón, la capa Segmentación de imagen debe ser la primera en la pila de capas.

Si añade capas a la imagen después de añadir la capa Segmentación de imagen, compruebe que ésta es la primera en la pila de capas antes de volver a exportar los segmentos. Si desea obtener más información sobre la reordenación de capas, consulte “Cambio de la jerarquía de capas” en la página 267.

Si todos o la mayoría de los segmentos de imágenes tienen el mismo formato de archivo (GIF, JPEG, TIFF o No exportar), cuentan con el mismo número de estados de imagen o hacen referencia a la misma URL, podrá ahorrar tiempo si configura estas opciones antes de crear ningún segmento.

Operaciones con segmentos de imágenes

Puede crear segmentos de imágenes añadiendo líneas de segmento horizontales o verticales a la imagen. Asimismo, puede crear líneas horizontales y verticales a la vez y mover o borrar líneas. Cuando se crea un segmento, se le asigna el siguiente nombre de la secuencia (Imagen1, Imagen2, etc.). Este nombre es también el nombre de archivo del segmento.

Una vez creados los segmentos, puede cambiar sus nombres, exportarlos y configurar otras opciones, como sus enlaces, de manera que el usuario se desplace a otra ubicación al hacer clic en ellos. Si desea obtener más información sobre las opciones de los archivos GIF, consulte “Almacenamiento de archivos GIF” en la página 55. Si desea obtener más información sobre las opciones de los

archivos JPEG, consulte “Almacenamiento de archivos JPEG” en la página 53.

También puede configurar las opciones para utilizar los segmentos como gráficos cambiantes. Si desea obtener más información, consulte “Creación de gráficos cambiantes” en la página 452.

Una vez configuradas las opciones de todos los segmentos de la imagen, podrá exportarlos.

Para segmentar una imagen

1. Abra la imagen que desee segmentar.

   Se recomienda empezar con una resolución de 72 puntos por pulgada.
2. En la paleta Capas, compruebe que no hay seleccionada ninguna capa.
3. En la paleta Capas, haga clic en el botón Filtros dinámicos y elija Segmentación de imagen.
4. En el cuadro de diálogo Segmentación de imagen, haga clic en una de las herramientas que se indican a continuación:
   - Icono horizontal: define segmentos horizontales
   - Icono vertical: define segmentos verticales
   - Icono combinado: define segmentos mediante líneas de segmento tanto horizontales como verticales
5. En la ventana de imagen, haga clic en el lugar en que desee añadir una línea de segmento. Un signo más junto al cursor indica que está añadiendo un segmento nuevo a la imagen.

   A medida que desplaza el cursor por la ventana de imagen, se muestran las coordenadas X e Y en el cuadro de diálogo Segmentación de imagen. Una pequeña ventana de previsualización mostrará una versión ampliada de la imagen para ayudarle a crear segmentos en función del color.

   Una vez definido un segmento, se visualizarán sus coordenadas izquierda, derecha, superior e inferior, así como su tamaño (en píxeles).

Nota

- *Si selecciona una capa antes de realizar la segmentación, la capa Segmentación de imagen se crea sobre ella con las mismas dimensiones. Aunque esta operación puede resultar útil en ocasiones, como por ejemplo cuando se desea exportar un único elemento gráfico, es importante asegurarse de que no se ha seleccionado ninguna capa si desea segmentar toda la imagen.*

Para mover una línea de segmento

1. En el cuadro de diálogo Segmentación de imagen, haga clic en la herramienta Horizontal o Vertical.
2. En la ventana de imagen, coloque el puntero sobre la línea que desee mover.
3. Cuando en el puntero aparezcan flechas de posición, arrastre la línea de segmento a una nueva posición.

Para suprimir una línea de segmento

1. En el cuadro de diálogo Segmentación de imagen, haga clic en la herramienta Horizontal o Vertical.
2. En la ventana de imagen, mantenga presionada la tecla **Comando** (Mac OS) o **Ctrl** (Windows) y coloque el puntero sobre la línea que desee suprimir.
3. Cuando en el puntero aparezca un signo menos, haga clic en la línea mientras mantiene presionada la tecla **Comando** (Mac OS) o **Ctrl** (Windows).

Para renombrar un segmento

1. En el cuadro de diálogo Segmentación de imagen, elija un segmento del menú emergente Segmento.
2. En el cuadro Nombre de archivo, escriba el nuevo nombre.

   El nuevo nombre aparecerá en el menú emergente Segmento la próxima vez que seleccione un segmento.

Nota

- *De forma predeterminada, los segmentos reciben el nombre según su posición (Imagen1, Imagen2, etcétera, moviéndose de izquierda a derecha y de arriba abajo). Estos nombres se corresponden con celdas de la tabla HTML que reconstruye la imagen. Si renombra un segmento, Corel Painter desactiva la opción Automáticamente de ese segmento. Si vuelve a activar la opción Automáticamente, el segmento volverá a tomar su nombre automático definido por su posición y se sobrescribirá el nombre que le haya asignado anteriormente.*

Para configurar las opciones de los segmentos

1. En el cuadro de diálogo Segmentación de imagen, elija un segmento del menú emergente Segmento.
2. En el menú emergente Tipo de archivo, elija un formato de archivo.

   Si no desea exportar un archivo de imagen, como por ejemplo cuando una parte de la imagen se puede reemplazar por un elemento HTML, elija No exportar.
3. Haga clic en Opciones e indique las opciones que desea para el formato de archivo seleccionado.
4. Especifique una de los siguientes configuraciones opcionales:
   - Enlazar a URL: especifica una dirección URL con la que enlazar cuando se hace clic en el segmento. Se puede especificar una URL absoluta o relativa.
   - Texto ALT de imagen: especifica el texto que se mostrará al mover el puntero sobre una imagen del explorador. Esto es equivalente al atributo “ALT” de la etiqueta <IMG> de HTML. Si el segmento se va a utilizar en un gráfico cambiante, este texto aparece en la barra de estado del explorador mientras aparece el gráfico cambiante.
   - Estado de gráfico cambiante: si desea utilizar el segmento seleccionado como un gráfico cambiante, especifique los estados del gráfico cambiante que se utilizarán.

Para exportar segmentos

1 En el cuadro de diálogo Segmentación de imagen, haga clic en Exportar configuración del estado de la imagen actual y especifique una de las siguientes opciones:

- Creación de tabla HTML (ubicación): haga clic en Seleccionar y especifique un nombre de archivo y una ubicación para el archivo HTML.
- Generar código HTML en Mayús.: activa o desactiva esta opción.
- Destino de imágenes exportadas: haga clic en Seleccionar y especifique un nombre de archivo y una ubicación para las imágenes exportadas.
- Incluir JavaScript: si los segmentos de la imagen se van a utilizar en gráficos cambiantes, active esta opción e indique qué estado representa la imagen actual.
- Usar tabla de un solo color para todos los segmentos GIF: restringe todos los segmentos GIF de la imagen a la misma tabla de color. Al activar esta opción puede evitar los choques de paletas entre los distintos segmentos exportados a GIF.

2 Haga clic en Exportar.

Nota

- *El formato RIFF contiene datos de la imagen que se pierden al convertirla a los formatos GIF o JPEG. Si tiene que editar el archivo más adelante, guarde una copia con formato RIFF antes de generar la versión final en GIF o JPEG.*

Agrupación de segmentos

Es posible ajustar la imagen segmentada combinando segmentos que aparecen juntos o que carecen de objetos de segmentación.

Por ejemplo:

- Es posible que necesite que un segmento se expanda por varias “columnas” del mapa de segmentos. Para conseguirlo, puede agrupar segmentos pequeños en uno mayor.
- De este modo, gran parte de la imagen muestra un único color de fondo. La agrupación de los segmentos en estas áreas facilita la exportación de una única imagen GIF con un reducido número de colores. Asegúrese de configurar los colores GIF correspondientes.

Una imagen segmentada antes de agrupar los segmentos.

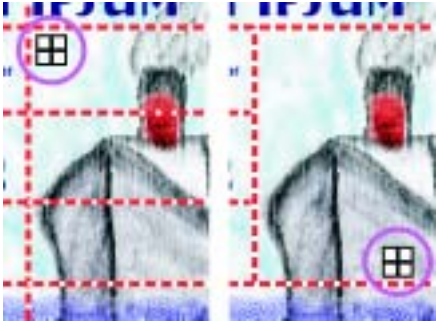
Una vez agrupados los segmentos

Las áreas agrupadas deben mantener la forma rectangular. Si crea un grupo anidado, es posible que los segmentos agrupados anteriormente se desagrupen para crear una forma rectangular.

Los nombres de segmentos asignados automáticamente cambian en función del segmento más a la izquierda del grupo.

Para agrupar segmentos

1. En el cuadro de diálogo Segmentación de imagen, haga clic en el icono de selección .
2. En la ventana de imagen, haga clic en el segmento que se encuentre en extremo superior izquierdo del grupo que vaya a seleccionar y arrastre el cursor hacia abajo, hacia la derecha o ambos hasta seleccionar los segmentos que desee. Los segmentos se agruparán al soltar el botón del ratón.



Haga clic en el segmento de la parte superior izquierda y arrastre el cursor hasta que cree un segmento de mayor tamaño.

Para desagrupar segmentos

- Haga clic en la herramienta Selección y, a continuación, haga clic sobre un segmento agrupado mientras mantiene presionada la tecla **Mayús**.

  Se desagruparán todos los segmentos. Si desagrupa un grupo anidado, se desagruparán todos los niveles y se mostrarán los segmentos originales.

Creación de gráficos cambiantes

Concepto de gráficos cambiantes

Los gráficos cambiantes son objetos interactivos que cambian de aspecto cuando los señala o hace clic en ellos. Con frecuencia, se utilizan como herramientas de navegación en Web. Por ejemplo, puede hacer que un botón cambie de color al presionarlo o que aparezca un texto al señalarlo.

El efecto de gráficos cambiantes se consigue en el explorador Web mediante el cambio de imágenes JavaScript. El concepto es muy sencillo: cada área de gráfico cambiante utiliza dos o más imágenes separadas de las mismas dimensiones. En respuesta a una acción del usuario (como mover el cursor sobre la imagen), se sustituye una imagen rápidamente por otra.

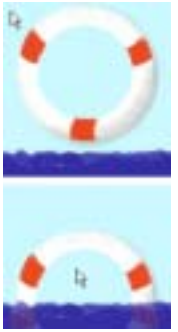


Imagen cambiante en los estados No presionado (superior) y Bajo cursor (inferior)

De este modo, se crea una sencilla animación y cada una de las imágenes independientes se pueden considerar como fotogramas de una animación. En este manual nos referimos a cada fotograma como “estado”. Corel Painter admite tres estados posibles para cada gráfico cambiante:

- **No presionado**: ésta es la imagen predeterminada. Corel Painter la muestra cuando se carga la página por primera vez y cuando el puntero se aleja de la imagen. Si el explorador Web no admite el cambio de imágenes JavaScript, ésta será la única imagen que aparezca.
- **Bajo cursor**: ésta es la imagen que aparece cuando el puntero se mueve sobre el gráfico cambiante.
- **Presionado**: ésta es la imagen que aparece cuando el usuario hace clic en el gráfico cambiante. Cuando el usuario suelta el botón del ratón, vuelve a aparecer la imagen No presionado.

No todas las versiones de explorador admiten estos tres estados. Los estados Bajo cursor y No presionado se muestran en exploradores que admiten JavaScript 1.1 (Netscape Navigator 3.0 o posterior, y Microsoft Internet Explorer 4.0 o posterior).

El estado Presionado se muestra en exploradores que admiten JavaScript 1.2 (Netscape Navigator 4.0 o posterior y Microsoft Internet Explorer 4.0 o posterior). Los exploradores que no admiten estas versiones de JavaScript (como por ejemplo Netscape Navigator 2.0 o Microsoft Internet Explorer 3.0) o que no implementen JavaScript en absoluto, no muestran los efectos de gráfico cambiante.

Creación de gráficos cambiantes a partir de segmentos de imágenes

Mediante el filtro Segmentación de imagen puede dividir la imagen en áreas rectangulares llamadas segmentos. Cada segmento puede tener una de las siguientes combinaciones de estados de gráfico cambiante:

- **Sin gráfico cambiante**: el segmento no tiene ningún estado de gráfico cambiante.
- **Bajo cursor y no presionado**: el segmento presenta dos estados: Bajo cursor y No presionado.
- **Bajo cursor, no presionado, presionado**: el segmento presenta tres estados: Bajo cursor, No presionado y Presionado.

Una sola imagen puede contener diferentes segmentos con distintas combinaciones de gráficos cambiantes. Es decir, un segmento se puede establecer en Bajo cursor y no presionado, otro en Bajo cursor, no presionado, presionado y otro en Sin gráfico cambiante y así sucesivamente.

Si desea obtener más información sobre el filtro Segmentación de imagen, consulte “Uso de la opción Segmentación de imagen” en la página 446. Si desea obtener más información sobre cómo establecer el número de estados de un gráfico cambiante, consulte “Para configurar las opciones de los segmentos” en la página 450.

Antes de utilizar la Segmentación de imagen, debe analizar las imágenes con detenimiento:

- ¿Qué áreas de la imagen deben contener efectos de gráfico cambiante?
- ¿Qué combinación de estado de gráfico cambiante (consulte las secciones anteriores) se empleará en cada área?
- ¿Cómo creará los estados de gráfico cambiante para cada una de estas áreas?

El tercer elemento de la lista merece especial atención. Puesto que cada área de gráfico cambiante debe contener dos o tres estados, debe decidir cómo representará cada uno de ellos.

El método más común para representar estados consiste en utilizar varias capas (una para cada estado) y, a continuación, mostrarlas y ocultarlas según sea necesario. Otra opción consiste en utilizar formas o texto dinámico y, a continuación, volver a definir los atributos (color, opacidad, tamaño, etc.) para cada estado.

Sea cual sea el método que elija, compruebe que en cada segmento puede cambiar de estado. Esto es necesario para exportar estados mediante la Segmentación de imágenes.

Haga clic mientras presiona la tecla **Opción** (Mac OS) o **Alt** (Windows) para controlar la alineación al duplicar capas que se utilizarán en gráficos cambiantes. Si no está seguro, compruebe la alineación de las capas haciendo doble clic en cada capa y verificando los campos Posición > Superior y Posición > Izquierdo. Realice cualquier ajuste de alineación escribiendo un número en dichos campos.

Para definir gráficos cambiantes con el filtro Segmentación de imagen, realice los pasos generales que se indican a continuación. Si desea obtener más información, consulte los procedimientos que aparecen en “Operaciones con segmentos de imágenes” en la página 448.

Para definir gráficos cambiantes

1. Configure la imagen para poder moverse con más facilidad entre los distintos estados de cada área de gráfico cambiante o segmento.
2. Utilice las herramientas de la Segmentación de imagen para dividir imágenes. Cada área de gráfico cambiante de una imagen debe ocupar su propio segmento.
3. Para cada segmento de gráfico cambiante, especifique los estados de gráfico cambiante admitidos (Bajo cursor y no presionado o Bajo cursor, no presionado, presionado). Para ello, elija una opción del menú emergente

Estado de gráfico cambiante del cuadro de diálogo Segmentación de imagen. Si desea obtener más información, consulte el procedimiento “Para configurar las opciones de los segmentos” en la página 450.

Exportación de segmentos de gráfico cambiante

Una vez definidos los segmentos, éstos se pueden exportar al archivo HTML asociado. Debe realizar una exportación independiente para cada estado de gráfico cambiante.

Como existen dos o tres posibles estados, deberá realizar dos o tres exportaciones independientes. Las imágenes del estado No presionado (predeterminado) se exportan en un bloque, las del estado Bajo cursor en otro y las del estado Presionado (si hubiera alguna) en otro.

Para exportar segmentos de gráfico cambiante

1. Configure la imagen de manera que todos los segmentos muestren el estado No presionado (predeterminado).

   Así es como deben aparecer las imágenes cuando se carga la página Web por primera vez. Como se ha mencionado anteriormente en “Creación de gráficos cambiantes a partir de segmentos de imágenes” en la página 453, esto se consigue normalmente mostrando u ocultando las capas, o bien cambiando los atributos de forma o texto dinámico.
2. En la paleta Capas, haga doble clic en la capa Segmentación de imagen de la lista Capas.
3. Abra el cuadro de diálogo Segmentación de imagen y haga clic en Exportar configuración del estado de la imagen actual.
4. En el cuadro de diálogo Exportar configuración, especifique las ubicaciones HTML y de exportación de la imagen.
5. Active la casilla de verificación Incluir JavaScript y la opción No presionado (predeterminado).
6. Haga clic en Exportar.

   Corel Painter exporta los segmentos y el archivo HTML.
7. Haga clic en OK en el cuadro de diálogo Segmentación de imagen para volver a la imagen.
8. Configure la imagen para que todos los segmentos que contengan gráficos cambiantes muestren el estado No presionado.

   Así es como deben verse los segmentos al pasar el cursor sobre ellos. Para ello puede manipular las capas de la imagen.
9. En la paleta Capas, haga doble clic en la capa Segmentación de imagen de la lista Capas.
10. Abra el cuadro de diálogo Segmentación de imagen y haga clic en Exportar configuración del estado de la imagen actual.
11. En el cuadro de diálogo Exportar configuración, active la casilla de verificación Incluir JavaScript y la opción Bajo cursor.
12. Haga clic en Exportar.

    Corel Painter exporta los segmentos del estado Bajo cursor y muestra un mensaje de confirmación.

13 Haga clic en OK en el cuadro de diálogo Segmentación de imagen para volver a la imagen.

Si los segmentos de la imagen presentan el estado Bajo cursor, repita los pasos del 8 al 13.

14 Cargue el archivo HTML exportado en el explorador Web y pruebe los efectos de gráfico cambiante para asegurarse de que funcionan correctamente.

Notas

- *Debe salir del cuadro de diálogo Segmentación de imagen para trabajar con la imagen.*
- *No debe modificar la configuración de los segmentos de imagen durante ninguna de las exportaciones (por ejemplo, no cambie el nombre a los segmentos, el tamaño ni añada un segmento nuevo). Cualquier cambio puede hacer que el archivo HTML no funcione correctamente. Si decide modificar la configuración de uno o más segmentos, debe repetir el proceso de exportación desde el principio.*

Mapas de imágenes

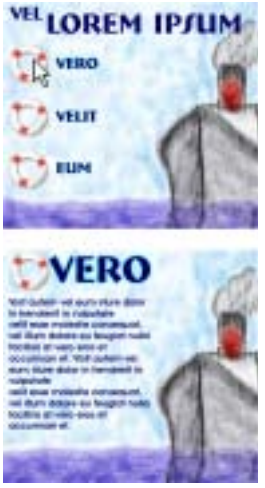
Concepto de mapas de imágenes

Un mapa de imágenes es una función Web que permite pasar de una ubicación a otra haciendo clic en áreas concretas de la imagen.

Existen dos tipos de mapas de imágenes:

- Mapa de imágenes de lado cliente, que almacena la información del mapa de imágenes en un documento HTML. La información URL aparece en la parte inferior de la ventana del explorador al mover el cursor sobre un área asignada.
- Mapa de imágenes de lado servidor, que funciona de manera diferente. La información del mapa de imágenes se guarda en un archivo independiente que se almacena en un servidor y al que se puede acceder mediante un guión CGI (Interfaz común de pasarela). La información sobre coordenadas, a diferencia de la de URL, aparece en la parte inferior de la ventana del explorador al mover el cursor sobre un área asignada.

Los mapas de imágenes de lado cliente son más rápidos y eficaces porque la información de imágenes se encuentra en el archivo HTML de la página. Por el contrario, un mapa de imágenes de lado servidor, necesita una conexión adicional para transferir información entre el explorador y el servidor Web. Sin embargo, los exploradores demasiado antiguos (por ejemplo, Netscape Navigator 1.0) no admiten mapas de imágenes de lado cliente.



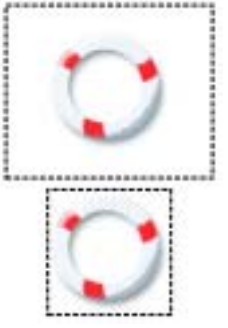
Si hace clic en una zona interactiva (superior), el explorador pasa a la página a la que hace referencia dicho enlace (inferior).

Asignación de imágenes de lado cliente

Un mapa de imágenes de lado cliente es una imagen con una zona interactiva asociada directamente a la información URL. Si se hace clic en una zona interactiva, el explorador pasa a la página a la que se hace referencia en la información de dicho enlace.

Un mapa de imágenes de lado cliente reconoce zonas interactivas circulares y rectangulares. De este modo, Corel Painter trata un área circular como un círculo y una rectangular como un rectángulo. Las áreas ovaladas se exportan como rectángulos.

Los mapas de imágenes se crean mediante capas. El tamaño de una capa determina el área sobre la que se puede hacer clic. Si desea obtener más información sobre operaciones con capas, consulte “Uso de capas y capas de máscara” en la página 257.



El tamaño de la capa determina el tamaño del área o zona interactiva en la que se puede hacer clic.

La asignación de imágenes de lado servidor trata los círculos y los óvalos de manera diferente. Es posible exportar óvalos con la asignación de imágenes de lado servidor. Si desea obtener más información sobre los mapas de imágenes de lado servidor, consulte “Asignación de imágenes de lado servidor” en la página 458.

Para definir un mapa de imágenes de lado cliente

1. Seleccione o cree una capa o forma en el lugar exacto de la imagen donde desee crear el enlace.

   Si no puede ver el recuadro de la capa, haga clic en la flecha del menú de la paleta Capas y elija Mostrar indicadores de capa.
2. En la paleta Capas, seleccione una capa de la lista.
3. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Atributos de capa.
4. En el cuadro de diálogo Atributos de capa, escriba un nombre para la capa.
5. Active la casilla de verificación Área con enlaces a WWW.

6 En el cuadro URL, especifique la URL que desee asociar con esta parte de la imagen, como por ejemplo http://www.corel.com.

7 Haga clic en OK para volver a la imagen.

8 Anule la selección de la capa y, a continuación, defina el área siguiente del mapa de imágenes.

Si existen dos o más áreas superpuestas en un mapa de imágenes, la primera es la que tiene prioridad.

9 Exporte la imagen al formato de archivo GIF o JPEG. En el cuadro de diálogo Opciones de guardar como GIF o Calidad de la imagen JPEG, active la casilla de verificación Archivo HTML para indicar a Corel Painter que exporte un archivo HTML con la definición del mapa de imagen.

Nota

- *El formato RIFF contiene datos sobre la imagen que se pierden al convertirlo a GIF o JPEG. Si desea editar el archivo más adelante, guarde una copia con formato RIFF antes de generar la versión final en GIF o JPEG.*

Si exporta un mapa de imágenes de lado cliente, Corel Painter exporta tanto la imagen como el archivo HTML. De este modo, puede abrir el archivo HTML en un editor de texto o HTML para copiar el código en otra página Web.

Para definir una URL predeterminada para un mapa de imágenes

1 Para definir una URL predeterminada o básica, haga clic fuera de las áreas con zonas interactivas definidas de un mapa de imágenes, elija el menú **Archivo > Obtener información** si no se ha seleccionado ninguna capa, forma o filtro.

Aparecerá el cuadro de diálogo Información de archivo.

2 Seleccione URL WWW predeterminada.

3 Escriba una dirección URL.

4 Haga clic en OK.

Si no proporciona una URL predeterminada, al hacer clic fuera de las áreas con zonas interactivas definidas no surtirá ningún efecto.

Asignación de imágenes de lado servidor

En Corel Painter es posible definir una capa como área con enlaces. Corel Painter guarda la información del mapa de imágenes en un archivo de texto independiente, que se puede cargar en el servidor Web y al que se puede acceder mediante un guión CGI.

Como la asignación de imágenes de lado servidor quedará pronto obsoleta, lea atentamente la sección anterior acerca de la compatibilidad de asignación de imágenes de lado cliente.

Para crear un mapa de imágenes de lado servidor

1 Seleccione o cree una capa o forma en el lugar exacto de la imagen donde desee crear el enlace. Si desea obtener más información sobre operaciones con capas y configurar sus preferencias generales, consulte “Uso de capas y capas de máscara” en la página 257.

2 En la paleta Capas, seleccione una capa de la lista.

3 Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Atributos de capa.

4 En el cuadro de diálogo Atributos de capa, escriba un nombre para la capa.

5 Active la casilla de verificación Área con enlaces a WWW.

6 En el cuadro URL, especifique la URL que desee asociar con esta parte de la imagen, como por ejemplo http://www.corel.com.

7 Haga clic en OK para volver a la imagen.

8 Anule la selección de la capa y, a continuación, defina la zona interactiva siguiente del mapa de imágenes. Intente evitar que las áreas con zonas interactivas se superpongan dentro de un mapa de imágenes.

   Es posible establecer una URL básica predeterminada para su uso en el caso de que el usuario haga clic fuera del área definida como zona interactiva. Consulte “Para definir una URL predeterminada para un mapa de imágenes” en la página 458.

9 Exporte la imagen al formato de archivo GIF o JPEG. En el cuadro de diálogo Guardar como opciones GIF o Calidad de la imagen JPEG, active la casilla de verificación Archivo NCSA o Archivo CERN, en función del formato recomendado por su proveedor de servicios de Internet.

   Si guarda la imagen, Corel Painter crea un archivo de texto adicional que describe las regiones con enlaces y sus direcciones URL asociadas.

10 Almacene ambos archivos, el de imagen y el archivo de definición del mapa de imágenes asociado, en el servidor Web según se indica en la documentación sobre el programa o guión CGI de la asignación de imágenes. Ambos archivos son necesarios para que el mapa de imágenes de lado servidor funcione correctamente.

Nota

- *El formato RIFF contiene datos sobre la imagen que se pierden al convertirlo a GIF o JPEG. Si desea editar el archivo más adelante, guarde una copia con formato RIFF antes de generar la versión final en GIF o JPEG.*

Creación de archivos GIF

Creación de archivos GIF con áreas transparentes

Actualmente, está muy extendida la capacidad de crear áreas transparentes en un archivo GIF en Web. Si se diseñan adecuadamente, los archivos GIF con áreas transparentes se muestran de manera eficaz sobre los mosaicos o colores de fondo.

Una imagen GIF transparente (el avión) aparece sobre una imagen azul de fondo.

El uso cada vez más frecuente de las hojas de estilo en cascada (CSS), HTML dinámico (DHTML) y capas aumenta las posibilidades de beneficiarse de la transparencia.

En Corel Painter, el método de definición de la transparencia durante la exportación a GIF consiste en definir las áreas transparentes de acuerdo con la selección actual. Si la imagen contiene capas, es posible que sea necesario que los bordes de los elementos flotantes definan las áreas transparentes. Si desea obtener más información sobre las capas, consulte “Uso de capas y capas de máscara” en la página 257.

Al guardar en formato de archivo GIF puede reducir el número de colores, lo que da lugar a archivos más pequeños. Si desea obtener más información sobre la reducción de colores, consulte “Reducción del número de colores” en la página 461.

Si desea obtener información sobre las demás opciones disponibles al guardar archivos GIF, consulte “Almacenamiento de archivos GIF” en la página 55.

Para crear un archivo GIF con áreas transparentes a partir de una capa o grupo de ellas

1. Para producir transparencia en un archivo GIF, es necesario activar una selección. Seleccione la capa o el grupo de capas.
2. En la paleta Capas, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Colocar y seleccionar.

   Las capas se combinan con el lienzo y se realiza una selección con el contenido de las capas colocadas.
3. Elija el menú **Archivo > Guardar como**.
4. En el cuadro de diálogo Guardar, elija el formato de archivo GIF, especifique una ubicación y un nombre de archivo y haga clic en Guardar.
5. En el cuadro de diálogo Guardar como opciones GIF, active la casilla de verificación Producir transparencia para que en la página Web sólo se muestre el área seleccionada del lienzo.
6. Active una de las siguientes opciones:
   - **Transparencia como gris WWW**: establece el color transparente en el 75% de gris (el color de fondo predeterminado de Netscape Navigator).
   - **Transparencia como color secundario**: establece el color transparente en el color secundario de la paleta Colores. Tenga en cuenta que esta configuración no afecta al color del fondo de la página HTML.
7. En la ventana de previsualización, compruebe que el área seleccionada tiene una máscara correcta y que el área transparente

está en el lugar adecuado. Las áreas transparentes se indican con una cuadrícula.

Si es necesario, arrastre en la ventana de previsualización para ver toda la imagen.

8 Elija uno de los siguientes métodos de color:

- **Seleccionar color más cercano**: hace que Corel Painter analice los píxeles y seleccione el color más cercano. Esta opción es muy útil si la imagen que desea guardar presenta grandes áreas del mismo color.
- **Generar colores más precisos**: hace que Corel Painter aplique un efecto de purpurina a los colores elegidos para conseguir un resultado más preciso y menos definido. Sin embargo, la opción Generar colores más precisos reduce la eficacia de la compresión de archivos GIF.

Nota

- *El formato RIFF contiene datos sobre la imagen que se pierden al convertirlo a GIF o JPEG. Si desea editar el archivo más adelante, guarde una copia con formato RIFF antes de guardarlo en formato GIF o JPEG.*

Creación de archivos GIF animados

Corel Painter puede abrir un archivo de película QuickTime, en la que se puede pintar y, a continuación, guardarla como GIF animado. Además, en Corel Painter puede crear una película o animación nueva partiendo de cero y guardarla como GIF animado o como una película QuickTime o Audio/Video Interleaved (AVI).

Si desea obtener información sobre la creación de películas, consulte “Creación de una película” en la página 478. Si desea obtener información sobre la creación y exportación de archivos GIF animados, consulte “Animaciones para World Wide Web” en la página 497.

Reducción del número de colores

Los diseñadores Web se encuentran en una continua búsqueda del equilibrio en los gráficos que crean para Web. Los trabajos artísticos y las imágenes deben ser tan ricos y atractivos como sea posible, pero a la vez deben tener un tamaño pequeño y ser fáciles de descargar.

Una forma de mantener un tamaño de archivo reducido consiste en disminuir el número de colores utilizado para crear el elemento gráfico. La reducción del número de colores implica una reducción del tamaño del archivo y, a su vez, del tiempo de descarga.

Un autor Web terminará guardando diferentes versiones (en función del número de colores utilizado) del mismo elemento gráfico. Estas versiones se deben colocar después en una página, cargarlas en ella y verlas para determinar si la cantidad de colores utilizada es la correcta. Éste es un proceso largo y complejo.

En Corel Painter, puede tomar esta decisión en el momento de guardar la imagen con formato GIF, gracias a la ventana de previsualización del cuadro de diálogo Opciones de guardar como GIF.

Para reducir visualmente el número de colores

1. Elija el menú **Archivo > Guardar como** y escriba un nombre para el archivo de imagen.
2. Elija el formato de archivo GIF y haga clic en Guardar.
3. Haga clic en OK para anular la advertencia de capa, en caso de que aparezca.
4. En el cuadro de diálogo Guardar como opciones GIF, elija 256 colores en el área Número de colores.

   En la ventana de previsualización, la imagen aparecerá con 256 colores.
5. Cambie el número de colores a 128.

   En la ventana de previsualización, la imagen aparecerá con 128 colores.
6. Siga reduciendo el número de colores del gráfico hasta encontrar el mínimo de colores necesario para su correcta visualización en la página Web.
7. Elija Seleccionar color más cercano si desea que Corel Painter analice los píxeles y seleccione el color más cercano. Elija Generar colores más precisos si desea que Corel Painter aplique un patrón a los colores elegidos para generar un resultado más preciso y menos definido.

   A continuación, puede guardar el elemento gráfico para colocarlo en la página Web o volver a Corel Painter para trabajar con el diseño y el equilibrio de color.

Nota

- *El formato RIFF contiene datos sobre la imagen que se pierden al convertirla en GIF. Si desea editar el archivo más adelante, guarde una copia con formato RIFF antes de generar la versión en GIF.*

Uso de colores para Web

Es importante utilizar una tabla de colores para Web si la página Web se va a distribuir a usuarios con monitores que muestren las imágenes con un máximo de 256 colores. Con monitores de este tipo, los exploradores Web generan colores más precisos que no se encuentran en la paleta de colores para Web. Por consiguiente, y en función de los receptores, le resultará muy útil asegurarse de que parte o toda la imagen se adapta a la paleta de colores para Web.

Los colores de la paleta predeterminada de Corel Painter son los mismos 216 colores de la paleta de colores para Web de Netscape. En Corel Painter se incluyen paletas de colores para Web en las que se identifican los colores mediante valores hexadecimales que se muestran justo debajo de los valores de cuadro de color que se utilizan en código HTML para identificar un color.

Para seleccionar una paleta de colores para Web

1. Haga clic en la flecha del menú de las paletas de colores y elija Abrir paleta de colores.
2. En el cuadro de diálogo Seleccionar paleta de colores, elija la carpeta Hexadecimal que se encuentra dentro de la carpeta Color Sets.
3. Seleccione un archivo hexadecimal de la lista y haga clic en Abrir.

   La paleta de colores seleccionada se mostrará en la paleta de colores.

Operaciones con la opción Posterizar según paleta de colores

La opción Posterizar según paleta de colores permite forzar la imagen para utilizar la paleta de colores predeterminada. Esta opción resulta útil para preparar los colores de la imagen resultante con vistas a distribuirla en Web, sin generar demasiados colores precisos ni cambiarlos.

Posterizar significa ajustar el número de niveles de color que contiene la imagen. Corel Painter puede restringir automáticamente los colores de la imagen a los de una paleta de colores para Web de 216 colores. Aunque la opción Posterizar según paleta de colores no es un método muy sofisticado para reducir colores (no permite controlar la reducción exacta de color), ahorra mucho tiempo.

Además, permite restringir los colores a los de una paleta predeterminada u otra paleta de colores para Web de Corel Painter, utilizar nuevos estilos de un solo color para Web (consulte “Estilos de un solo color” en la página 464) y reducir al mínimo el número de colores de la imagen.

Para utilizar la opción Posterizar según paleta de colores con el fin de ajustar los niveles de color

1. Seleccione el área de la imagen que desee que se vea afectada o no seleccione nada si desea que afecte a toda la imagen.
2. Compruebe que la paleta de colores correcta está activa.
3. Seleccione el menú **Efectos > Control de tonalidad > Posterizar según paleta de colores**.

Debe tener en cuenta que, al exportar a formato GIF, pueden variar los valores de la paleta de colores si ejecuta la opción Posterizar según paleta de colores. Para obtener un resultado óptimo en estos casos:

- En primer lugar, guarde la imagen de colores reducidos en un formato de 24 bits, como por ejemplo Mapas de bits de Windows, TIFF o PICT. De este modo, seguirá beneficiándose de la definición de colores para Web en Corel Painter.
- A continuación, abra la imagen con una herramienta que admita colores indexados para guardar el archivo GIF, es decir, una que admita la opción “restricción a la paleta de colores”, como por ejemplo Gifbuilder (Mac OS) o GIF Construction Set (Windows).
- Por último, guarde la imagen con formato GIF. Los colores para Web de Corel Painter se conservan y se

puede cargar la página directamente en Web.

Estilos para Web

Medios naturales y ancho de banda reducido

Los autores Web se encuentran en la disyuntiva de querer crear imágenes hermosas y necesitar crearlas con un tamaño de archivo pequeño para que se puedan descargar con rapidez.

Las imágenes en mapa de bits se pueden dividir, a grandes rasgos, en dos tipos, imágenes con áreas de colores planos e imágenes de tonos continuos. Es recomendable guardar las imágenes de tonos continuos (que son la mayoría de las que produce Corel Painter) con formato JPEG. Las imágenes con áreas de colores planos, por su parte, se deben guardar con formato GIF. Cuanto mayor sea el número de áreas de colores planos que contenga la imagen, mayor será el índice de compresión del archivo GIF resultante (será más pequeño). Si desea obtener información sobre la reducción de colores en el archivo GIF final, consulte “Reducción del número de colores” en la página 461.

La fuerza de Corel Painter está en los estilos de medios naturales. Además, Corel Painteres muy versátil en la creación de colores planos, que se adaptan a las imágenes con formato GIF de Web.

Estilos de un solo color

Puede configurar los controles de pincel para crear áreas de colores planos sin perder la sensación y el matiz de un pincel de medios naturales. Los bordes de pincel no están alisados, es decir, son irregulares. Por ejemplo, si utiliza un pincel de color negro, no habrá píxeles intermedios grises en los bordes del pincel, sólo negro o el color de fondo. Además de a los colores planos, este tipo de pincel responde a la textura de papel. Las diferentes texturas de papel hacen que el mismo tipo de trazo tenga un aspecto diferente.

Los detalles aumentados de cada trazo aparecen a la izquierda de cada trazo en forma de W. En esta imagen, se aplica un mismo estilo y trazo con diferente textura de papel.

Para conseguir un pincel con apariencia de bordes planos, cambie el método a Recubrimiento y la subcategoría a Recubrimiento simple, espeso, granulado en el Diseñador de estilos. Si desea obtener más información sobre el Diseñador de estilos, consulte “Diseñador de estilos” en la página 159. Si ha creado variaciones de estilo con Corel Painter, también puede convertirlas a estilos para Web.

Para cambiar el método de pincel y la subcategoría

1. En la página Diseñador de trazo del Diseñador de estilos, haga clic en General.
2. En el menú emergente Método, elija Recubrimiento.
3. En el menú emergente Subcategoría, elija Recubrimiento simple, espeso, granulado.

   Como resultado, obtiene el estilo actual con un borde duro para Web.
4. Guarde la creación como una variante.

Nota

- *Los estilos que requieren un método en particular, como Húmedo, Borrador o Filtro, no funcionarán con el método Recubrimiento. Si utiliza otro método de estilo, no trabajará con un estilo de un solo color.*

Estilos para Web

Corel Painter incluye estilos predeterminados que se han convertido en Corel Painter estilos para Web, con un reducido ancho de banda.

Para cargar estilos para Web de Corel Painter en una biblioteca

1. En el Diseñador de estilos, elija el menú **Pincel > Importar biblioteca de estilos**.
2. En el cuadro de diálogo Seleccione biblioteca de estilos, localice la biblioteca de estilos Web del CD-ROM.
3. Haga clic en Abrir.

Corel Painter incluye un conjunto de estilos para Web así como estilos Caligrafía de un solo color.

Experimente con estos estilos en diferentes papeles para conseguir efectos de medios naturales para Web.

Instale los estilos y, a continuación, utilice la función de exploración de archivos (accesible desde el cuadro de diálogo Abrir) para repasar todas las variaciones para Web de estilos estándar de Corel Painter. A continuación, ofrecemos algunos ejemplos:

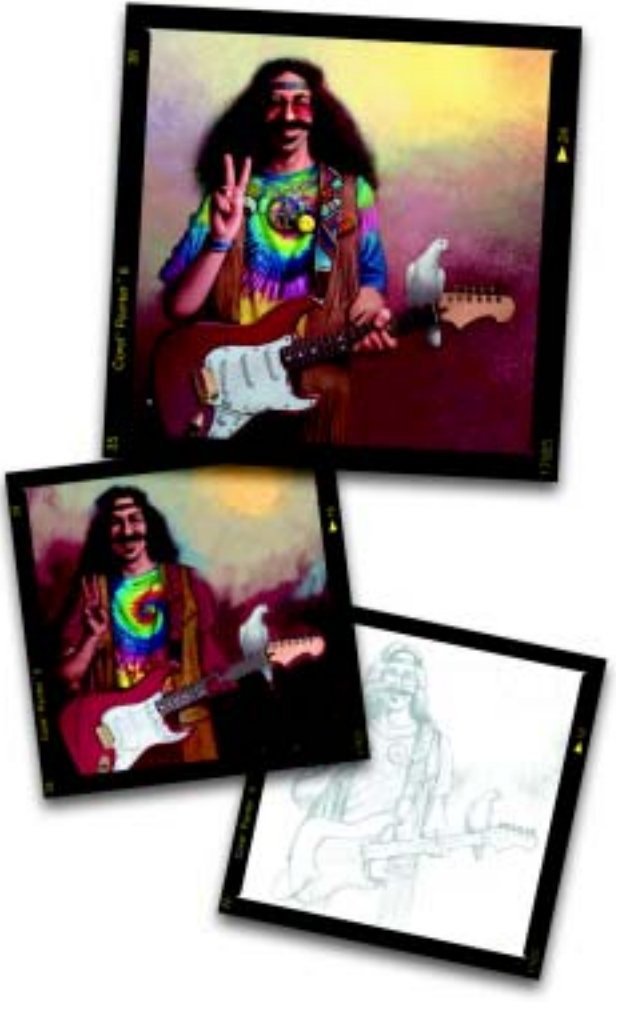
Ejemplos de trazos de pincel realizados con estilos para Web.

Algunas de las nuevas variantes de estilo que incluye Corel Painter no son de un solo color. Si le interesa disponer de colores para Web, asegúrese de que la paleta de colores de Corel Painter o la paleta de colores Web de Corel Painter se han cargado. A continuación, cambie la imagen a colores para Web mediante el menú **Efectos > Control de tonalidad > Posterizar según paleta de colores**. Si desea obtener más información sobre la opción Posterizar según paleta de

colores, consulte “Operaciones con la opción Posterizar según paleta de colores” en la página 463.

Caligrafía rápida (izquierda) y caligrafía rápida posterizada (derecha).

Utilice una tableta digitalizadora para que los colores del estilo funcionen correctamente. Si el primer color es más oscuro que el segundo, las áreas oscuras aparecen en la parte más densa de los trazos de pincel, es decir, donde la velocidad del estilo es más lenta. Una vez realizada la posterización, el trazo tiene la apariencia de pigmento que se ha estancado en un lugar y se ha oscurecido al secarse. Como resultado, se obtienen imágenes con un número limitado de colores, muy eficaces para Web y, además, con la apariencia de medios naturales.



22 Creación de guiones

Los guiones permiten grabar todas las acciones que realice en la aplicación Corel Painter. Pueden repetir tanto el proceso de creación de una imagen por parte del autor como detener procedimientos y operaciones. Por ejemplo, si necesita aplicar ajustes de color a una colección de imágenes, puede introducir dichas operaciones en un guión. Al reproducir el guión es posible corregir el color de otras imágenes con sólo hacer clic en un botón.

De forma predeterminada, cada acción que realiza se graba de manera transparente en un “guión permanente” que se utiliza para realizar operaciones, como por ejemplo Deshacer.

Concepto de creación de guiones

Un guión es parecido a un vídeo. Puede grabarlo, editarlo y reproducirlo en cualquier momento desde la paleta Guiones. La posibilidad de editar los guiones paso a paso permite controlar las secuencias de acciones grabadas.

Es posible grabar cualquier cosa en un guión, desde un único comando de edición hasta una sesión de trabajo completa.

Puede utilizar los guiones de diversas maneras:

- Son la mejor opción para acceder a la acción Deshacer. Si graba su trabajo, puede retroceder a cualquier momento del proyecto reproduciendo el guión y deteniéndolo cuando lo desee.
- Puede utilizar los guiones para crear macros. Si repite una tarea u

operación habitualmente, puede grabar la serie de comandos. De esta forma, siempre que desee realizar esa tarea sólo tiene que reproducir el guión.

- Es posible reproducir un guión con una resolución distinta. Puede grabar con baja resolución y, a continuación, obtener los mismos resultados con una resolución mayor.
- Puede grabar un guión y reproducirlo con los materiales actuales. Por ejemplo, puede grabar un guión para un dibujo a lápiz y, a continuación, abrir un documento nuevo, elegir una textura de papel, un color y un estilo diferentes y reproducir el guión. Observe cómo Corel Painter repite el dibujo utilizando los materiales seleccionados.
- Los guiones son una herramienta muy educativa. Si reproduce el guión de un proyecto artístico, podrá ver el proceso paso a paso que se ha empleado para crear la imagen. Es como observar el trabajo que está realizando el autor.
- Los guiones son especialmente útiles en películas. Si desea repetir una operación determinada en cada uno de los fotogramas de una película, grabe el conjunto de comandos en un guión. A continuación, puede aplicar el guión a toda la película como si de un único comando se tratase.
- Cuando reproduce un guión, puede aplicarlo a una película. Cada acción realizada se convierte en un fotograma de la película. Ésta es la mejor manera de crear efectos especiales en películas QuickTime o Video for Windows (VFW).

Funcionamiento de los guiones

La grabadora de guiones guarda cada instrucción facilitada a Corel Painter, incluidos los valores, ubicaciones, colores y texturas que se utilizan. Si repite las instrucciones, podrá reproducir un trabajo artístico desde el principio.

Gracias a que Corel Painter guarda las instrucciones, los guiones son eficaces y flexibles. Por ejemplo, es posible reproducir el guión de una en una instrucción. También puede editar guiones, tomando algunas instrucciones de un guión e introduciéndolas en otro.

Paleta Guiones

En la paleta Guiones encontrará las herramientas básicas para grabar, reproducir y almacenar guiones.

Para mostrar la paleta Guiones

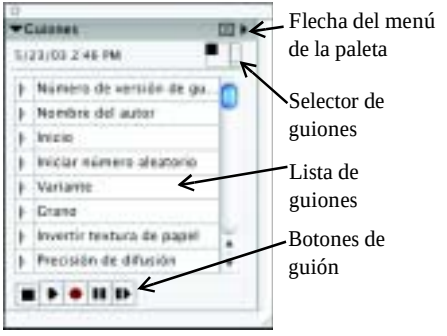
- Elija el menú **Ventana > Mostrar guiones**.

Nota

- *La lista de guiones estará vacía hasta que abra un guión para editarlo.*

Para ocultar la paleta Guiones

- Elija el menú **Ventana > Ocultar guiones**.



Paleta Guiones.

Botones Grabar y Reproducir

Los botones de guión que se encuentran en la parte inferior de la paleta facilitan las operaciones de detención, reproducción, grabación, pausa y un paso cuando trabaja con guiones.

Los botones de guión de izquierda a derecha son: Detener, Reproducir, Grabar, Pausa y Un paso.

Lista de guiones

La lista de guiones de la paleta Guiones ofrece un mayor control en el desarrollo y reproducción de guiones. La lista de guiones contiene las instrucciones para crear un guión. Es posible editar, copiar y mover instrucciones. También puede copiar y desplazar instrucciones entre guiones. Si desea obtener más información, consulte “Edición de guiones” en la página 472.

Grabación de guiones

Si graba un guión, debe configurar primero las Opciones de guión.

La opción Grabar estado inicial graba las herramientas y materiales que ha utilizado durante la sesión, incluidos los pinceles, los colores y las texturas de papel. Corel Painter reproduce la sesión con los materiales que ha grabado.

Si está desactivada, Corel Painter utiliza las herramientas y materiales seleccionados en el momento de la reproducción del guión. Así, si desactiva la opción Grabar estado inicial, puede utilizar un pincel, color y textura de papel diferente cada vez que reproduzca el guión.

La velocidad de los fotogramas y la opción Guardar fotogramas al reproducir controlan la reproducción. Si desea obtener más información sobre estas opciones, consulte “Conversión de una sesión de guión en una película” en la página 473.

Tras establecer las opciones de guión, puede iniciar la grabación y realizar las acciones que desea que se graben en el guión.

Corel Painter guarda los guiones nuevos en la biblioteca actual. Puede mover los guiones entre bibliotecas con la opción Gestor de guiones. Si desea obtener más información sobre operaciones con bibliotecas y gestores, consulte “Bibliotecas y gestores” en la página 26.

Como Corel Painter siempre guarda los datos de guiones, éstos quedan recogidos en el archivo de datos de guión de Corel Painter. Si introduce un número de días en la casilla Guardar automáticamente en el cuadro de diálogo Preferencias

generales, podrá controlar los días que el guión permanece en el archivo. Si desea obtener más información, consulte “Configuración de preferencias” en la página 58.

Para grabar un guión

1. En la paleta Guiones, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Opciones de guión.
2. En el cuadro de diálogo Opciones de guión, configure sus opciones.

   Si desea grabar un guión en el que pueda cambiar los materiales de la reproducción, desactive la opción Grabar estado inicial.
3. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Grabar guión o haga clic en el botón Grabar.

   Éste cambia a rojo durante la grabación.
4. Dibuje, pinte o utilice cualquier característica o efecto que desee grabar.
5. Cuando haya terminado, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Parar grabación de guión o haga clic en el botón Detener.
6. En el cuadro de diálogo Nombre de guión, escriba un nombre.

   Corel Painter añade un icono para el guión en el selector de guiones automáticamente.

Nota

- *Si ha guardado estilos, papeles, patrones u otro tipo de materiales necesarios para el guión en otras bibliotecas, éstas deben estar disponibles durante la reproducción.*

Reproducción de guiones

Si reproduce un guión grabado, puede ver reposadamente cómo se desarrollan las operaciones. En Corel Painter, la reproducción del guión de una pintura es como observar al autor mientras trabaja.

Reproducción de un guión desde la paleta Guiones

Para reproducir un guión

1. En la paleta Guiones, elija un guión del selector de guiones.

   Si desea cargar otra biblioteca de guión, haga clic en la flecha del menú del selector y elija Cargar biblioteca.
2. Haga clic en el botón Reproducir.

   El botón cambia a verde durante la reproducción.
3. Utilice los botones Detener, Pausa y Un paso para controlar la reproducción.

Sugerencias

- *Para cambiar entre las vistas Lista y Miniaturas del selector de guiones, haga clic en la flecha del menú del selector y elija Lista o Miniaturas.*
- *También puede utilizar las teclas* ***Comando*** *+* ***.*** *(Mac OS) o* ***Ctrl*** *+* ***.*** *(Windows) para detener la reproducción de un guión.*

Reproducción de un guión con una resolución diferente

La reproducción de guiones con mayor resolución es la mejor manera de crear imágenes de gran resolución sin trabajar con imágenes de este tipo.

Cuando crea una imagen, puede conseguir resultados más sensibles y suaves con una resolución menor. Pero, si luego reproduce el guión con una resolución mayor, obtendrá una imagen de alta calidad.

La proporción de escala grabación y reproducción es limitada. El factor 4 puede resultar demasiado alto. Para obtener mejores resultados debe probar con diferentes valores.

Para grabar una reproducción al margen de la resolución

1. Antes de comenzar, abra un documento nuevo con la resolución con la que desee trabajar.
2. Antes de pintar o dibujar, elija el menú **Selección > Seleccionar todo** o presione las teclas **Comando** + **A** (Mac OS) o **Ctrl** + **A** (Windows).

   De esta forma se crea un rectángulo de referencia, que forma parte de la grabación. Es necesario grabar dicho rectángulo para poder reproducir posteriormente la sesión en un archivo con mayor resolución.
3. Haga clic en el botón Grabar.
4. Para anular la selección del rectángulo de referencia, realice una de la siguientes operaciones:
   - Elija el menú **Selección > Anular selección**.
   - Dibuje en el interior del área seleccionada.
   - Presione las teclas **Comando** + **D** (Mac OS) o **Ctrl** + **D** (Windows).
5. Continúe con la grabación normalmente.

Para reproducir un guión con una resolución diferente

1. Cree un documento nuevo con la resolución a la que desea reproducir el guión.

   Si desea que la imagen resultante presente mayor resolución que la original, cree un documento con unas dimensiones proporcionalmente superiores. Por ejemplo, si el documento original es de 500 x 500 píxeles, cree un documento de 1000 x 1000 píxeles para duplicar su tamaño.

   Si el documento de destino tiene una proporción distinta a la del original, la imagen creada por el guión se distorsionará proporcionalmente.
2. En la paleta Guiones, haga clic en la flecha del selector de guiones y elija el guión independiente de la resolución que ha grabado.
3. Antes de reproducir el guión, elija el menú **Selección > Seleccionar todo** o presione las teclas **Comando** + **A** (Mac OS) o **Ctrl** + **A** (Windows) en el documento nuevo. El rectángulo seleccionado en este documento hace referencia al grabado al principio del guión original.
4. Haga clic en Reproducir.

   El guión original se repite en el documento nuevo. Todos los pinceles, texturas de papel y funciones relacionadas se escalan adecuadamente para la nueva resolución.

Edición de guiones

Corel Painter permite editar los guiones. Puede cortar, copiar y pegar pasos determinados para modificar el comportamiento del guión. Antes de editar el guión debe abrirlo.

Apertura de un guión

Para abrir un guión con el fin de editarlo

1. En la paleta Guiones, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Abrir guión.
2. En el cuadro de diálogo, elija un guión y haga clic en Abrir.

   Corel Painter muestra las instrucciones de guión en la lista de guiones.

   Si el guión que desea se encuentra en otra biblioteca, haga clic en Abrir biblioteca.

Nota

- *El guión que ha abierto pasa a ser el guión actual y aparece en el selector de guiones. Si elige otro guión del selector de guiones, el guión que ha abierto no cambia.*

Para cerrar un guión abierto

- En la paleta Guiones, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Cerrar guión.

Operaciones con instrucciones de guión

Puede editar un guión para cambiar el orden de las instrucciones, quitar alguna de ellas o añadir un segmento procedente de otro guión.

En la lista de guiones aparece el guión abierto como una serie de instrucciones, cada una de las cuales presenta un triángulo a la izquierda. Puede hacer clic en dicho triángulo para abrir la instrucción y ver los pasos o parámetros que utiliza. La mayoría de los parámetros se pueden editar haciendo doble clic en ellos.

Corel Painter siempre graba cada acción realizada en el "guión permanente". Este guión aparecerá como (Guión actual) en el cuadro de diálogo Abrir guión. No es posible editar el "guión permanente". No obstante, si lo abre, puede copiar las instrucciones y pegarlas en otro guión. De esta manera, es posible grabar los últimos pasos realizados en un guión.

Para seleccionar una o varias instrucciones

- Puede seleccionar una única instrucción haciendo clic en ella.
- Para seleccionar varias instrucciones, mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en cada instrucción.
- Puede seleccionar todas las instrucciones haciendo clic en la flecha del menú de la paleta y eligiendo Seleccionar todos.
- Para anular la selección de todas las instrucciones de guión, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Anular selección.

Para copiar, cortar y pegar instrucciones

1. Seleccione una o más instrucciones.
2. Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Cortar o Copiar.

3 Seleccione la instrucción anterior al lugar donde desea pegar la instrucción.

4 Haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Pegar.

Nota

• *Corel Painter almacena las instrucciones copiadas en el portapapeles para que pueda cerrar un guión, abrir otro y pegarlas en este último.*

Creación de guiones nuevos

Para crear un guión nuevo

1 En la paleta Guiones, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Nuevo guión.

2 Copie los segmentos de otros guiones y péguelos en el guión nuevo.

Guiones y películas

Corel Painter permite reproducir un guión en un archivo de película. Esto permite crear efectos muy interesantes, así como automatizar el proceso.

Corel Painter permite aplicar un guión a una película. Esta opción es especialmente útil con guiones que funcionan como macros.

Por ejemplo, puede que desee aplicar un efecto como Desenfoque direccional a un videoclip. Puede grabar un guión que aplique el efecto Desenfoque direccional a una única imagen. A continuación, con una simple opción puede aplicar el guión a cada fotograma de la película. También es posible utilizar un guión para establecer la posición del grano en una película.

Si desea obtener más información sobre la aplicación de guiones en las películas, consulte “Aplicación de guiones a las películas” en la página 486. Si desea obtener más información sobre la configuración de la resolución de una película, consulte “Reproducción de un guión con una resolución diferente” en la página 470.

Conversión de una sesión de guión en una película

Es posible convertir un guión en una película de Corel Painter y guardarla con formato QuickTime o AVI. Cada acción realizada se convierte en un fotograma de la película. Ésta es una manera estupenda de crear efectos especiales para las películas.

Si desea obtener más información sobre la creación de películas, consulte “Creación de una película” en la página 478.

Si grabó un guión con resolución independiente, puede reproducir la sesión en una película con dimensiones diferentes. Si desea obtener más información, consulte “Reproducción de un guión con una resolución diferente” en la página 470.

Si no se trata de un guión con resolución independiente y el tamaño de la ventana de la nueva imagen es mayor, éste se reproduce en la esquina superior izquierda de la película. Si las dimensiones de la nueva imagen son menores que las del guión, en

la película aparecerá tan sólo la parte superior izquierda de la sesión guardada en el guión.

Para reproducir un guión en una película

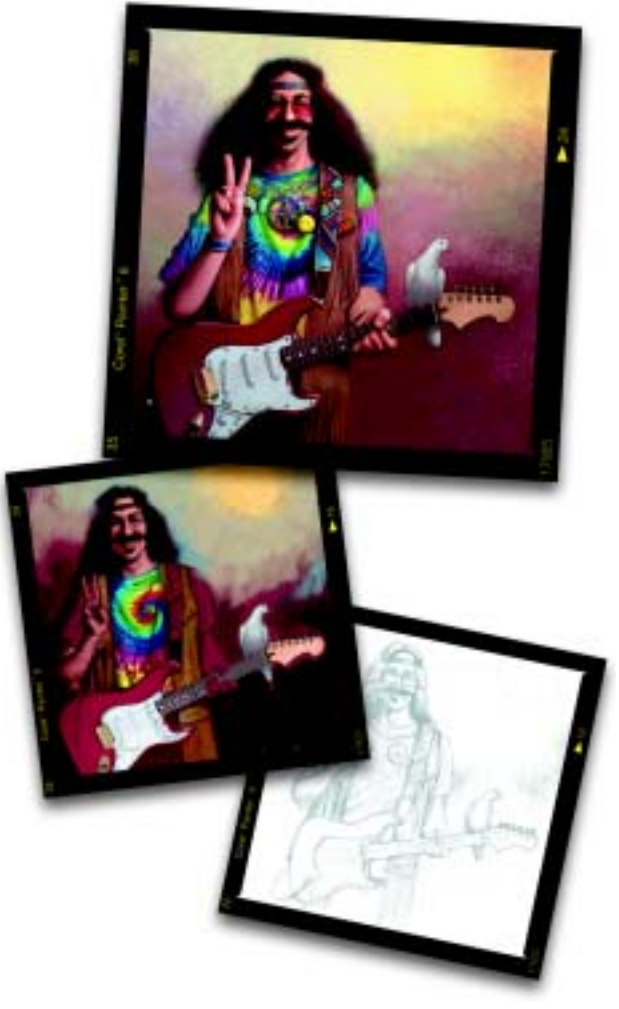
1. En la paleta Guiones, haga clic en la flecha del selector de guiones y elija un guión.
2. Abra una imagen nueva con el tamaño que desee que tenga la película.
3. En la paleta Guiones, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija Opciones de guión.
4. En el cuadro de diálogo Opciones de guión, active la casilla Guardar fotogramas al reproducir.

   Esta opción hace que Corel Painter cree una película durante la reproducción.
5. Elija las décimas de segundo que debe haber entre fotogramas.

   Cuanto menor sea el número, más fotogramas se crearán y, por lo tanto, más fluida será la película. Sin embargo, tenga en cuenta que el uso de muchos fotogramas, aumenta el espacio utilizado en disco.
6. En la paleta Guiones, haga clic en Reproducir.
7. En el cuadro de diálogo Escribir nombre de película, escriba un nombre, elija una carpeta de destino y haga clic en Guardar.
8. En el cuadro de diálogo Nueva secuencia de fotogramas, elija un número de capas de papel de cebolla y el tipo de almacenamiento que desea. Corel Painter reproducirá el guión en la secuencia de fotogramas.

Nota

- *No todas las acciones se pueden convertir en una película. Por ejemplo, un guión que contiene una secuencia de comandos con el menú* ***Archivo > Nuevo*** *no se convertirá adecuadamente.*



23 Animación y vídeo

Una animación es una serie de dibujos con cambios progresivos. Cuando se ven en rápida sucesión, crean una imagen en movimiento.

Dado que Corel Painter dispone de sus propios efectos y herramientas de medios naturales para cada imagen de una secuencia de fotogramas, resulta un programa ideal para crear animaciones originales.

Las características de animación de la aplicación Corel Painter permiten trabajar con vídeos y crear animaciones, incluidas las opciones de papel cebolla y rotoscopio.

La característica de papel cebolla es la que utilizan los animadores para ver los fotogramas anteriores y posteriores mientras utilizan el fotograma actual.

La característica de rotoscopio permite pintar en películas existentes y aplicarles efectos. Los controles de Corel Painter permiten clonar, calcar, editar y combinar películas.

En este capítulo encontrará información sobre las técnicas de animación y de composición. Aprenderá a crear, abrir y modificar películas, a desplazarse por la paleta de secuencia de fotogramas y a exportar películas al formato QuickTime o VFW/AVI (sólo en Windows).

Creación de animaciones y vídeo

Creación de animaciones

Corel Painter ofrece varios métodos para crear animaciones originales:

- Clonar o calcar vídeos. Si desea obtener más información, consulte “Clonación de una película” en la página 490.
- Manipular capas
- Dibujar cada fotograma a mano

Corel Painter cuenta con potentes herramientas que simplifican la animación y que le serán de utilidad para obtener la mejor calidad posible. Puede utilizar las herramientas de medios naturales en Corel Painter para crear sus propias animaciones con un aspecto tradicional. La característica de papel cebolla permite ver varios fotogramas a la vez. En Corel Painter, puede ver hasta cinco fotogramas simultáneamente: el actual y hasta cuatro más que estén junto a él. Esto le ayudará a determinar dónde se debe dibujar el siguiente fotograma de movimiento. Puede reproducir su animación tantas veces como quiera conforme la va creando para asegurarse de que el flujo de movimiento es el correcto.

Operaciones con vídeos

Corel Painter ofrece algunas formas de trabajar con vídeos que otras aplicaciones, como QuickTime o Audio/Video Interleaved (AVI), no ofrecen. Puede utilizar cualquiera de los estilos, texturas y efectos de Corel Painter para modificar una película QuickTime o AVI. Puede pintar directamente en fotogramas de vídeo, clonar un vídeo utilizando las herramientas de medios naturales y combinar o *componer* partes de un videoclip con otro.

Cuando se abre una película QuickTime o AVI, Corel Painter la convierte automáticamente en una *secuencia de fotogramas*. Una secuencia de fotogramas es una serie de imágenes que son iguales en tamaño y en resolución.

Corel Painter no incluye ninguna función para trabajar con audio.

Una vez que haya terminado la película en Corel Painter, puede guardarla como QuickTime, AVI o como un archivo GIF animado. A continuación, puede abrir la película QuickTime o AVI en una aplicación de edición de vídeo, como por ejemplo Adobe® Premiere®, donde podrá añadir efectos de sonido u otros toques finales.

Paleta de secuencia de fotogramas

En Corel Painter, los archivos de animación y de vídeo digital se conocen como películas o secuencias de fotogramas. Utilizará las mismas herramientas tanto para trabajar con vídeos importados como para crear una animación nueva. Estas herramientas se encuentran en la paleta de secuencia de fotogramas y en el menú Película.

El número de fotogramas mostrados en la paleta de secuencia de fotogramas está determinado por el número de capas de papel cebolla. Se muestra un triángulo rojo sobre el fotograma actual.

Icono	Acceso directo de teclado	Comentario
Rebobinar	**Inicio**	Regresa al primer fotograma de una secuencia.
Fotograma anterior	**Av Pág**	Regresa al fotograma anterior.

Icono	Acceso directo de teclado	Comentario
Parar	**Comando** + (Mac OS) o **Ctrl** + (Windows)	Para una secuencia de fotogramas que se está reproduciendo.
Reproducir	**Comando** + **Mayús** + **P** (Mac OS) o **Ctrl** + **Mayús** + **P** (Windows)	Reproduce la secuencia de fotogramas.
Siguiente fotograma	**Re Pág**	Avanza al fotograma siguiente. Cuando el fotograma es el último de la secuencia, Corel Painter añade un nuevo fotograma al final y avanza.
Avance rápido	**Fin**	Avanza al último fotograma de la secuencia.

El formato de la secuencia de fotogramas en Corel Painter consiste en una serie de imágenes que son todas iguales en tamaño y resolución.

La paleta de secuencia de fotogramas aparece cada vez que se abre o crea un archivo de película. Esta paleta debe permanecer abierta mientras se trabaja con una película.

Sólo se trabaja con un fotograma a la vez, que es el que aparece en la ventana de la imagen. La paleta de secuencia de fotogramas permite desplazarse por los fotogramas de la secuencia y elegir el fotograma que se desea modificar.

Cada fotograma de una secuencia puede tener una capa. Por ejemplo, si arrastra un elemento del portafolio de imágenes a un fotograma, Corel Painter coloca la imagen en una capa. Puede mover la imagen de un lado a otro con la herramienta Ajustador de capas. No obstante, al desplazarse por los fotogramas o cerrar el archivo, Corel Painter coloca todas las capas (la capa se borra y el contenido se aplica al lienzo de fondo). Si desea obtener más información sobre las operaciones con capas, consulte “Uso de capas y capas de máscara” en la página 257.

La paleta de secuencia de fotogramas muestra miniaturas de varios fotogramas. Los números de fotograma aparecen debajo de las miniaturas. El fotograma actual aparece con un triángulo rojo encima.

El número de miniaturas está determinado por las capas de papel cebolla que haya elegido. De forma predeterminada, los archivos QuickTime y AVI se abren con dos capas de papel cebolla. Si desea obtener más información sobre el papel cebolla, consulte “Descripción de la característica de papel cebolla” en la página 479.

Desplazamiento por una película

Para seleccionar un fotograma

- Puede seleccionar un fotograma en concreto haciendo clic en su miniatura.

Para saltar a un fotograma en concreto

- Elija el menú **Película > Ir a fotograma** y escriba el número de fotograma al que desea ir.

Creación de una película

El primer paso para crear una nueva animación es crear un archivo de película. Corel Painter guarda automáticamente los archivos de película conforme pase de un fotograma a otro.

Para crear una nueva película

1. Elija el menú **Archivo > Nuevo**.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo, seleccione el tamaño del fotograma y el color del papel que desee.

   El fotograma de vídeo digital estándar es de 640 x 480 píxeles, lo que equivale a una proporción de 4:3. Muchos usuarios trabajan con tamaños que siguen esta proporción.
3. Haga clic en el botón de radio Película situado debajo de Tipo de imagen y escriba el número de fotogramas que desee crear.

   Recuerde que puede añadir y suprimir fotogramas en cualquier momento.
4. Haga clic en OK. Aparece un diálogo que le solicita que asigne un nombre a la nueva película.
5. Escriba un nombre para la película y haga clic en Guardar.
6. En el cuadro de diálogo Nueva secuencia de fotogramas, elija el número de capas de papel cebolla.

   El número de capas de papel cebolla determina el número de fotogramas que se muestran en la paleta de secuencia de fotogramas. Si desea obtener más información sobre el papel cebolla, consulte “Descripción de la característica de papel cebolla” en la página 479.
7. Elija uno de los siguientes tipos de almacenamiento:
   - 8 bits gris: 256 niveles de gris
   - Paleta de sistema de 8 bits de color: 256 colores
   - 15 bits de color con 1 bit de alpha: 32.768 colores y una capa para un canal
   - 24 bits de color con 8 bits de alpha: 16,7 millones de colores y una capa para un canal alisado
8. Haga clic en OK.

   Cuando se abra la película, aparecerá la paleta de secuencia de fotogramas, y la ventana de la imagen mostrará el primer fotograma de la película.

Nota

- *El tipo de almacenamiento permite especificar la profundidad de color para guardar cada fotograma. Esto se aplica a la secuencia de fotogramas guardada, no al trabajo efectuado en el fotograma actual. Por ejemplo, si selecciona 256 colores como tipo de almacenamiento, todavía podrá trabajar con una selección y con herramientas de 24 bits en la ventana de la imagen del fotograma actual. No obstante, en cuanto cambie de fotograma, la imagen se guardará con el formato de 256 colores, y se perderá la selección. Si desea mantener una selección en fotogramas guardados, debe elegir el tipo de almacenamiento de 15 ó 24 bits. Estos tipos de almacenamiento permiten aprovechar las opciones de composición necesarias para la capa de la selección.*

Apertura de una película

A menudo se empieza abriendo una película creada en otro programa, por ejemplo, un segmento de vídeo capturado. También podrá abrir una película existente si ha trabajado en una secuencia de fotogramas con anterioridad y, posteriormente, desea volver a ella.

Para una mayor eficiencia, abra sólo los fotogramas de vídeo con los que va a trabajar. Por ejemplo, si tiene un videoclip de dos minutos y desea pintar en los fotogramas de los diez primeros segundos, no abra la totalidad del clip en Corel Painter. Es mejor que separe los diez primeros segundos en la aplicación de edición y que sólo abra esos fotogramas. Cuando termine el clip en Corel Painter, podrá unirlo a la otra parte en la aplicación de edición.

También puede importar una película que se ha guardado como una serie de archivos numerados. Si desea obtener más información, consulte "Operaciones con archivos numerados" en la página 496.

Para abrir una película QuickTime o AVI o una secuencia de fotogramas de Corel Painter

1. Elija el menú **Archivo** > **Abrir**.
2. En el cuadro de diálogo Abrir, busque la película o la secuencia de fotogramas.

   Cuando se selecciona un archivo, el diálogo muestra el tamaño del fotograma, el tamaño del archivo y el número de fotogramas. Si dispone de previsualización, esta característica mostrará una miniatura del primer fotograma.
3. Haga clic en Abrir.
4. En el cuadro de diálogo Abrir secuencia de fotogramas, elija el número de capas de papel cebolla que desea que aparezcan en la paleta de secuencia de fotogramas.

   El número elegido determinará también el número de miniaturas visibles en la paleta de secuencia de fotogramas. En la mayoría de los casos, trabajará con cuatro o cinco capas.
5. Haga clic en OK.

   Aparece la paleta de secuencia de fotogramas, y la ventana de la imagen muestra el primer fotograma de la película.

Notas

- *Cuando se abre una película QuickTime o AVI, Corel Painter realiza una copia de la secuencia de fotogramas de la película. Esto garantiza que no se cambie el original.*
- *Se descomprimen la secuencias de fotogramas, por lo que necesitará una cantidad de espacio en disco adecuada para crearlas. Por ejemplo, una película QuickTime o AVI de 1 MB puede convertirse en una secuencia de fotogramas de 20 MB.*

Descripción de la característica de papel cebolla

Los animadores tradicionales trabajan con papel cebolla superpuesto para poder ver una secuencia de fotogramas a través de las capas transparentes. A continuación, dibujan los fotogramas sucesivos utilizando los anteriores como referencia. Poder ver las imágenes

superpuestas resulta de gran utilidad para aumentar la acción de forma gradual.

Corel Painter permite utilizar de dos a cinco capas de papel cebolla. El número de capas se especifica cuando se abre una secuencia de fotogramas. Para cambiar el número de capas de papel cebolla, debe cerrar el archivo y volver a abrirlo.

Vista de papel cebolla (Papel de calco activado). Cada fotograma de la secuencia representa una capa de papel cebolla.

Para utilizar la característica de papel cebolla

- Elija el menú **Lienzo > Papel de calco** o presione las teclas **Comando** + **T** (Mac OS) o **Ctrl** + **T** (Windows).

  En la ventana de la imagen, el fotograma actual aparece como el más oscuro. Cada fotograma que se aleje se presentará progresivamente más débil.

La paleta de secuencia de fotogramas muestra una vista lineal de las capas de papel cebolla. Cada miniatura representa una capa de papel cebolla, y un triángulo rojo sobre una miniatura indica que se trata de la miniatura del fotograma actual.

Para cambiar el fotograma actual, haga clic en cualquier miniatura de la paleta de secuencia de fotogramas. Esto permite ver un fotograma en cualquier posición de la secuencia de papel cebolla. Por ejemplo, si desea mostrar los fotogramas de referencia antes del fotograma actual, establezca el fotograma actual en el extremo derecho de la paleta. Si desea mostrar los fotogramas antes y después del fotograma actual, establezca el fotograma actual en la miniatura central de la paleta.

Animación con capas

Una de las formas más sencillas de crear animaciones en Corel Painter consiste en mover un elemento de la paleta Portafolio de imágenes por una serie de fotogramas.

Se trata del ejemplo más básico de animación con capas. La adición de múltiples capas permite realizar animaciones más complejas.

También puede agrupar capas y desplazarlas simultáneamente, aunque es un proceso delicado. Al salir del fotograma, Corel Painter coloca las capas en ese fotograma. Una vez colocada la capa, su contenido se fusiona con el lienzo, y ya no se podrá acceder por separado. Por este motivo, es posible que desee trabajar desde las capas inferiores a las superiores. Por lo tanto, empiece por las capas que están más alejadas de su vista. Si desea obtener más información, consulte “Fusión de capas con el lienzo” en la página 269.

También puede girar una capa. El giro de una capa puede hacer disminuir la calidad de la imagen en la pantalla, pero esto no afectará a su calidad una vez impresa.

Cuanto más trabaje con capas, más formas creativas encontrará para animarlas.

Para crear movimiento con capas

1. Elija el menú **Archivo > Nuevo**.
2. Active la opción Película e introduzca un fotograma.
3. Para abrir la paleta Portafolio de imágenes, seleccione el menú **Ventana > Mostrar portafolio de imágenes**.
4. Arrastre un elemento de la paleta Portafolio de imágenes a la ventana del documento.

   Se crea una nueva capa.
5. Coloque la capa en el extremo izquierdo de la ventana de la imagen.
6. Haga clic en el botón Siguiente fotograma en la paleta de secuencia de fotogramas.

   Se añade un nuevo fotograma, que pasa a ser el fotograma activo. La capa del fotograma anterior se fusiona con el lienzo. En el nuevo fotograma (activo), la capa está activa.
7. Presione la tecla de flecha derecha del teclado cinco veces para desplazar poco a poco la imagen hacia el centro del fotograma.
8. Repita los pasos 6 y 7 hasta que haya creado 12 fotogramas.
9. En el último fotograma, anule la selección de la capa.
10. Haga clic en el botón Reproducir en la paleta de secuencia de fotogramas.

    La imagen del portafolio se mueve por la pantalla.

Repetición de acciones

Puede repetir acciones para crear un ciclo animado. Por ejemplo, un ojo que parpadea. Para este tipo de acción, dibuje el ciclo una vez y repítalo tantas veces como sea necesario.

En este ejemplo se muestra un ojo que parpadea como ciclo animado. Debe dibujar los fotogramas una vez y, a continuación, repetirlos.

Para crear un ciclo limpio, las imágenes del principio y del final deben ser las mismas. Por ejemplo, en una animación con un ojo que parpadea, el ojo estará abierto al principio y al final del ciclo. De este modo, cuando el final de un ciclo se "enlace" con el principio del siguiente, la acción se desarrollará de forma continuada.

Otro ejemplo de acción en ciclo es el desplazamiento de un fondo. Por lo general, un objeto permanece en un lugar mientras el fondo se desplaza.

Modificación de una película

Es posible añadir fotogramas a una película, o suprimirlos de ésta. También puede borrar el contenido de un fotograma al salir de él en la película. Estos cambios no se pueden deshacer, por lo que es mejor crear la animación en segmentos y combinarlos cuando se haya terminado.

Adición de fotogramas a una película

Puede añadir fotogramas a la película en cualquier momento. Los fotogramas se pueden añadir al final o al principio de una película, o entre cualquier fotograma de la secuencia. También puede repetir el último fotograma al final de la secuencia.

Para añadir fotogramas a una película

1. Elija el menú **Película > Añadir fotogramas**.

   Aparece un diálogo que le solicita que escriba el número de fotogramas que desea añadir y que elija dónde desea insertarlos.
2. Haga clic en Antes de o Después de y escriba un número de fotograma como referencia.

   Por ejemplo, para añadir 6 fotogramas en blanco antes del fotograma 10, escriba 6 en el cuadro Añadir, haga clic en Antes de y escriba 10 en el cuadro de número de fotograma. Para añadir fotogramas antes del fotograma 1, haga clic en Al principio de la película. Para añadir fotogramas después del último fotograma, haga clic en Al final de la película.
3. Cuando haya establecido el número y seleccionado el punto de inserción, haga clic en OK.

Para repetir el último fotograma

1. Seleccione el último fotograma de la película.
2. Elija el menú **Película > Borrar nuevos fotogramas** para desactivar esta opción.

   Se desactiva el elemento de menú Borrar nuevos fotogramas.
3. Haga clic en el botón Siguiente fotograma en la paleta de secuencia de fotogramas.

Sugerencia

- *Puede añadir fotogramas en blanco al final de una película mediante el botón Siguiente fotograma si elige el menú* ***Película > Borrar nuevos fotogramas****.*

Supresión de fotogramas de una película

Cuando se suprimen fotogramas, éstos se eliminan de la película, y los fotogramas sucesivos se vuelven a numerar en consecuencia.

Para suprimir fotogramas de una película

1. Elija el menú **Película > Suprimir fotogramas**.
2. En el cuadro de diálogo Suprimir fotogramas, especifique el rango de fotogramas que desea suprimir.

Borrado del contenido de fotogramas

Cuando se borra el contenido de un fotograma, se borra la imagen del color del papel. Los fotogramas permanecen en la película.

Para borrar el contenido de fotogramas

1. Elija el menú **Película** > **Borrar fotogramas**.
2. En el cuadro de diálogo Borrar fotogramas, especifique el rango de fotogramas cuyo contenido desea borrar.

Consideraciones sobre la animación

En esta sección se ofrece más información sobre la creación de animaciones. En estos temas encontrará ideas para realizar operaciones con archivos de animación.

Color

Puede que desee crear un juego de colores para la animación. El juego de colores le ayudará a controlar mejor el uso del color. Por ejemplo, seguramente no desea que los colores de sus personajes cambien de un fotograma a otro. Si utiliza un color en concreto, evitará que esto ocurra.

No todos los colores son compatibles con el vídeo. Si desea obtener más información sobre la conversión de colores para su uso en vídeo, consulte “Efecto Colores de vídeo” en la página 306. Si desea obtener más información sobre el uso del color, consulte “Cómo trabajar con colores” en la página 85.

Puede que desee establecer una imagen de cada personaje con anotaciones para especificar qué colores deben utilizarse en cada zona.

Velocidad de fotogramas: Una cuestión de tiempo

La velocidad de fotogramas indica el número de fotogramas de imagen que se visualizan por segundo (fps), y puede determinar no sólo el tamaño del archivo donde está la animación, sino también el grado de fluidez que tendrá el movimiento.

Si guarda una película como archivo QuickTime o AVI, puede especificar la velocidad de visualización. Esto no significa necesariamente que lo que especifique será lo que verá, ya que en el movimiento intervienen otros factores, como el tamaño de los fotogramas, el método de compresión o la velocidad del sistema, que pueden impedir que algunas películas alcancen la velocidad establecida.

Si sus animaciones no pueden ir más rápido que la velocidad del sistema, se recomienda utilizar una velocidad de fotogramas de 8, 10 y 12 fps.

Si va a crear su trabajo para vídeo NTSC, se recomienda utilizar una velocidad de 15 fps. En caso de que la calidad no sea tan importante, puede utilizar 10 fps.

- La velocidad de fotogramas de una película normal es de 24 fps.
- La velocidad de fotogramas de un vídeo NTSC es de 30 fps (29,97 fps

en vídeo de difusión). Éste es el sistema estándar que se utiliza en Estados Unidos.

- La velocidad de fotogramas de un vídeo PAL es de 25 fps.

Estas velocidades de fotogramas son suficientes para producir un movimiento continuo y fluido con objetos filmados o grabados en vídeo.

Los dibujos de animación contienen muchos menos detalles que las imágenes de acción en vivo. La diferencia en el nivel de detalle permite que las animaciones se produzcan a velocidades de fotogramas significativamente inferiores a las designadas para una acción en vivo. Gracias a la fluidez de los rellenos de color y a la continuidad entre imágenes, las animaciones pueden tener un aspecto bastante agradable con velocidades de entre 10 y 15 fotogramas por segundo.

Debe considerar las velocidades de fotogramas para saber cuántos dibujos se necesitan para que las acciones tengan un aspecto fluido, natural y coherente a lo largo de todo el proyecto.

Su PC o Mac puede visualizar fotogramas a una velocidad razonable. La velocidad se define una vez que se han creado las imágenes. La paleta de secuencia de fotogramas no ofrece ningún control sobre las velocidades de visualización de fotogramas. Si desea tener un control mayor de las velocidades de visualización, guarde la película como QuickTime o AVI.

No es posible visualizar secciones diferentes de una película a velocidades distintas. Lo que sí puede hacer es crear secciones por separado a velocidades distintas y luego modularlas a la misma velocidad antes de unirlas. Éste es el tipo de trabajo que realizará en su aplicación de edición de vídeo.

Películas y tamaño de archivo

No olvide que si trabaja con vídeo y animaciones puede producir unos archivos de gran tamaño. Al planificar un proyecto, asegúrese de no sobrestimar el espacio en disco disponible. Para hacerse una idea de los requisitos de espacio disponible, tenga en cuenta el ejemplo siguiente:

cada fotograma de color de 24 bits con un tamaño de 640 x 480 píxeles ocupa 1,2 MB. Con este tamaño, una animación de 30 segundos a 12 fps consumirá más de 400 MB de espacio en disco.

Para calcular el espacio en disco que necesita para una secuencia de fotogramas

1. (Ancho de fotograma) X (altura de fotograma) X (bytes por píxel) X (número de fotogramas) = bytes necesarios para guardar la secuencia de fotogramas.
2. Divida entre 1.024 para convertir a kilobytes.

Notas

- *Los bytes por píxel están determinados por el tipo de almacenamiento. Por ejemplo, un color de 24 bits con un canal alpha de 8 bits utiliza 4 bytes por píxel. Si desea obtener más información sobre los tipos de almacenamiento, consulte "Creación de una película" en la página 478.*

- *Si guarda una película como QuickTime o AVI, el tamaño del archivo se puede reducir por compresión. Si desea obtener más información sobre la compresión, consulte "Almacenamiento y exportación de películas" en la página 492.*

Combinación de películas

Para combinar películas, inserte el contenido de una película en otra.

Sólo podrá insertar una película Corel Painter, no un archivo QuickTime o AVI ni archivos numerados. Convierta la película a una secuencia de fotogramas Corel Painter antes de intentar insertarla.

La película que inserte debe tener las mismas dimensiones de fotograma (ancho y altura) que la película activa.

Obtendrá mejores resultados si la película que inserta está diseñada para la misma velocidad de fotogramas que la película activa.

Puede insertar una película antes o después de un fotograma concreto, al principio de una película o al final de la misma.

Para insertar una película

1. Elija el menú **Película > Insertar película**.
2. En el cuadro de diálogo Insertar película, elija dónde desea insertar la película y haga clic en OK.
3. En el cuadro de diálogo Seleccionar película, localice la película que desea insertar y haga clic en Abrir.

Rotoscopio

El rotoscopio es un proceso en el que se pinta en una película, se aplican efectos a una película o se realiza una composición de una parte de las imágenes de una película con imágenes de otra. Esta característica suele utilizarse para colocar un objeto en el fondo de una ubicación distinta. También puede utilizar el rotoscopio para quitar un elemento de un videoclip. A modo de ejemplo, hemos realizado una breve película con un búho posado en un poste. Después de capturar el vídeo digitalmente, lo hemos importado en Corel Painter y, mediante las herramientas de máscara, hemos quitado el poste fotograma por fotograma.

En la parte superior se muestra un fotograma de una película con un búho posado en un poste. En el fotograma inferior izquierdo se muestra el búho sin el poste. En el fotograma inferior derecho se muestra la máscara utilizada para ocultar el poste.

La característica de rotoscopio también es útil para añadir un fondo a las animaciones. El proceso es el mismo independientemente de si está trabajando con vídeo digitalizado o con celdas de animación pintadas.

Aplicación de efectos a un solo fotograma

Puede pintar en cualquier fotograma de una película o aplicar efectos al mismo. Si desea obtener información sobre cómo aplicar efectos, consulte “Conocimientos básicos para aplicar los efectos” en la página 291.

Para pintar en un solo fotograma o aplicarle un efecto

1. Con la paleta de secuencia de fotogramas, vaya al fotograma en el que desea trabajar. Para ello, haga clic en la miniatura correspondiente o en el botón Siguiente fotograma para avanzar hasta el fotograma. También puede elegir el menú **Película > Ir a fotograma** y escribir el número del fotograma al que desea ir.
2. Cuando el fotograma aparece en la ventana de la imagen, puede utilizar cualquiera de las herramientas de medios naturales para modificar la imagen. Cualquier modificación que pueda llevar a cabo en una imagen individual también podrá realizarla en un fotograma. Puede pintar con un pincel, añadir capas o aplicar un efecto a una selección o a la totalidad de la imagen.

   Cuando pinte en la imagen, hágalo en la ventana de la imagen, no en la miniatura de la paleta de secuencia de fotogramas.
3. Cuando esté listo para trabajar en el fotograma siguiente, haga clic en el botón Siguiente fotograma.

   Cuando se cambia un fotograma, éste se guarda automáticamente. Una vez que haya guardado el fotograma, no podrá deshacer los cambios.

Aplicación de guiones a las películas

La característica Guión de Corel Painter permite repetir las mismas acciones para cada fotograma de una película. Por ejemplo, puede que desee aplicar un efecto como Distorsión cristal a un videoclip. Puede grabar un guión que aplique el efecto Distorsión cristal a una sola imagen y, a continuación, con una única opción, aplicar ese guión a la totalidad de la película.

Si desea obtener más información sobre las operaciones con guiones, consulte “Creación de guiones” en la página 467.

Un guión puede contener casi cualquier acción: una sola opción, una serie de opciones o los muchos pasos de la creación de un dibujo original. Creará guiones según las necesidades de su proyecto.

Al aplicar un guión a una película, la función Deshacer no está disponible. Puede que desee trabajar con una copia de la película, o puede aplicar el guión a una película corta de muestra para probarlo.

Para crear un guión para una película

1. Para familiarizarse con la grabación de guiones, consulte “Creación de guiones” en la página 467.
2. Con una imagen de muestra aparte, determine el conjunto preciso de acciones que desea

grabar como un guión, como por ejemplo, aplicar el efecto Ajustar colores o Brillo/Contraste.

3 Cuando haya determinado las acciones, empiece con la imagen de muestra. Esta vez, grabe todo el proceso como un guión.

4 Guarde el guión y asígnele un nombre descriptivo, ya que puede ser que desee utilizarlo en otro proyecto posteriormente.

Para aplicar un guión a una película

1 Abra la película a la que desea aplicar el guión.

2 Elija el menú **Película > Aplicar guión a película**.

3 Aparece un diálogo que enumera los guiones de la biblioteca activa y ofrece opciones para utilizarlos.

4 Haga doble clic en el guión que ha guardado.

Corel Painter aplica ese guión a cada fotograma de la secuencia. Si la película tiene pocos fotogramas, éstos son pequeños y el guión no es complicado, este último se podrá aplicar rápidamente. Si la película tiene muchos fotogramas y éstos son de gran tamaño, un guión complicado podrá tardar más tiempo.

Uso de guiones para establecer la posición de grano

Puede utilizar un guión para aplicar una textura de superficie (grano del papel) a toda una película. En este caso, dispone de varias opciones para la posición del grano en cada fotograma. Puede colocar el grano exactamente en la misma posición, moverlo aleatoriamente o moverlo linearmente un número establecido de píxeles.

Si desea obtener instrucciones sobre cómo aplicar la textura de superficie y la concentración de tinta, consulte “Conocimientos básicos para aplicar los efectos” en la página 291. Si desea obtener instrucciones sobre cómo grabar un guión, consulte “Creación de guiones” en la página 467.

Para establecer la posición de grano

1 Grabe un guión que aplique la textura de superficie o la concentración de tinta a toda una imagen.

2 Elija el menú **Película > Establecer posición de grano**. Aparece el diálogo Establecer posición de grano.

3 Elija una de las siguientes opciones:

Sin movimiento: permite que el grano permanezca en la misma posición en toda la película.

Movimiento aleatorio: desplaza el grano conforme se reproduce la película.

Movimiento lineal: aumenta el movimiento del grano. Indique cuántos píxeles desea que se desplace el grano horizontal y verticalmente de un fotograma a otro.

4 Haga clic en OK.

5 Para aplicar el guión de grano, elija el menú **Película > Aplicar guión a película**. Se aplicará una textura

a cada fotograma según el método seleccionado.

Sugerencia

- *Si elige la opción Movimiento aleatorio, debe desactivar la opción Grabar estado inicial al grabar el guión. Si desea obtener más información, consulte "Grabación de guiones" en la página 469.*

Uso de guiones para aplicar trazos de pincel

Corel Painter también permite aplicar trazos de pincel a una película.

Corel Painter divide el trazo en tantos segmentos como fotogramas existan y los coloca en fotogramas sucesivos.

Esta opción es muy útil cuando se utiliza en conjunción con la manguera de imágenes. Cuando se aplica un trazo de pincel a una película mediante el estilo Manguera de imágenes, Corel Painter deposita una o más imágenes de boquilla en cada fotograma. Si el archivo de boquillas es una secuencia animada, como por ejemplo, una persona caminando, Corel Painter puede colocar imágenes sucesivas en fotogramas sucesivos. Reproduzca la película, y la persona caminará por la ventana de la imagen. Para que esto funcione, debe configurar correctamente el archivo de boquillas y disponer del tamaño de pincel correcto para la manguera de imágenes. Si desea obtener más información, consulte "Uso de la manguera de imágenes" en la página 375.

Para aplicar un guión de trazo de pincel

1. Grabe un trazo de pincel.

   Si desea obtener más información, consulte "Grabación y reproducción de trazos" en la página 132.
2. Abra un archivo de película.
3. Elija el menú **Película > Aplicar trazo de pincel a película**.

Montaje de películas

Puede realizar el montaje de dos películas en una, por ejemplo, unir una acción en primer plano con un nuevo fondo. Para ello, debe crear una selección en cada fotograma de la película del primer plano. Si desea obtener más información sobre las selecciones, consulte "Creación de selecciones" en la página 232. También puede crear un nuevo canal alpha para cada fotograma y cargarlo como selección conforme trabaja. Si desea obtener más información, consulte "Creación de canales" en la página 248.

Al realizar selecciones en la película del primer plano, si el fondo es uniforme, por ejemplo, todo blanco, podrá aprovecharse de la selección automática y las características de guión. Si desea obtener más información, consulte "Selección automática y creación de guiones para mejorar la eficiencia del montaje" en la página 490.

El modo de dibujo determina si Corel Painter dibuja dentro o fuera de una selección, lo que permite crear selecciones que incluyan o excluyan la imagen en primer plano (lo que sea más fácil) y, a continuación, establecer el modo de dibujo según corresponda. Si desea obtener más información

sobre los modos de dibujo, consulte “Selección de un modo de dibujo” en la página 231.

Para realizar el montaje de dos películas

1. Abra la película del primer plano.
2. En cada fotograma, cree una selección que defina la imagen del primer plano.

   Como la imagen en primer plano sigue moviéndose, la selección en cada fotograma debe ser distinta.
3. Cuando los fotogramas del primer plano estén protegidos correctamente por una selección, rebobine la película hasta el primer fotograma.
4. Abra la imagen o película de fondo.

   Si el fondo es una película, rebobínela hasta el primer fotograma.
5. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Seleccione la película de fondo y elija el menú **Película > Establecer origen de clon de película**.
   - Seleccione la imagen de fondo y elija el menú **Archivo > Origen de clon > [Título de la imagen]**.
6. Seleccione la película del primer plano.
7. Haga clic en el botón de modo de dibujo situado en la esquina inferior izquierda de la ventana del documento y elija uno de los modos de dibujo que se muestran a continuación.
   - **Dibujar en el exterior**: elija este modo si ha seleccionado la parte de la imagen que desea mantener.
   - **Dibujar en el interior**: elija este modo si ha seleccionado la parte de la imagen que desea reemplazar.

   También puede invertir la selección en lugar de cambiar el modo de dibujo.
8. En la barra de selección de estilos, elija Clonadores en el selector de estilos y seleccione una variante en el selector de variantes.

   Si desea traer el fondo de manera perfecta, seleccione la variante Directo.
9. Pinte en la película del primer plano para reemplazar el fondo utilizando el origen de clon.
10. Haga clic en el botón Siguiente fotograma y pinte el fondo del siguiente fotograma.

    Si el origen de clon es una película, Corel Painter avanza automáticamente al primer plano y clona las películas origen en un fotograma. Las películas permanecerán sincronizadas conforme usted continúa.
11. Repita el paso 10 para cada fotograma de la película.

Sugerencia

- *Si desea automatizar el proceso de pintura, puede grabar la pintura completa de un fotograma como un guión y, a continuación, aplicarlo a la totalidad de la película. Evidentemente, se supone que la totalidad de la película puede utilizar el fondo clonado. Si desea obtener más información, consulte “Aplicación de guiones a las películas” en la página 486.*

Secuencia de fotogramas de la película de fondo

Secuencia de fotogramas de la película del primer plano donde se generan las selecciones del perro

Película montada

Selección automática y creación de guiones para mejorar la eficiencia del montaje

Durante el montaje de películas, se tarda mucho tiempo en generar las selecciones y pintar el fondo para cada fotograma. La creación de guiones facilita y agiliza este proceso. Si desea obtener información sobre cómo grabar guiones, consulte “Creación de guiones” en la página 467.

Puede crear una selección basada en las características de la imagen o en el color. Puede realizar esto una vez y grabar el proceso como un guión. A continuación, puede aplicar el guión a todos los fotogramas de la película. Si desea obtener información sobre cómo crear selecciones basadas en las características de la imagen, consulte “Creación de selecciones automáticas” en la página 235. Si desea obtener información sobre cómo crear selecciones basadas en el color, consulte “Selección por color” en la página 236.

Para utilizar los guiones y la selección automática para crear una película

1. Trabaje con una imagen de muestra aparte para determinar qué opción (**Seleccionar automáticamente** o **Selección de color**) funciona mejor con la imagen.
2. Cuando haya determinado la configuración del mejor método, empiece de nuevo. Esta vez, grabe el proceso Seleccionar automáticamente o Selección de color como un guión. Cuando haya terminado de crear la selección, detenga la grabación. Guarde el guión.
3. Abra la secuencia de fotogramas en la que desea realizar selecciones.
4. Elija el menú **Película > Aplicar guión a película**.
5. En el cuadro de diálogo Aplicar guión a película, elija el guión Seleccionar automáticamente o Selección de color que ha guardado.

   Corel Painter aplica el guión a cada fotograma de la secuencia.

Clonación de una película

La clonación de una película en otra es prácticamente igual que la clonación de una imagen en otra. La única diferencia es que se clona desde una secuencia de fotogramas a otra. En este caso, al avanzar un fotograma en la secuencia de fotogramas de clonación, Corel Painter avanzará automáticamente un fotograma en la secuencia de fotogramas original.

Cuando se establece un origen de clon de película, el fotograma actual del clon coincidirá con el fotograma actual del origen. Si ambas películas se rebobinan hasta el fotograma 1, la correspondencia clon-origen es de 1-1, 2-2, 3-3. Esto significa que el origen para el fotograma 1 en la película de clon corresponde al fotograma 1 en la película origen, y así sucesivamente. Si lo prefiere, puede crear una correspondencia distinta eligiendo otros fotogramas antes de establecer el origen de clon de película. Por ejemplo, si el fotograma actual de la película de clon es el 1, y el fotograma actual de la película origen es el 5, la correspondencia sería 1-5, 2-6, 3-7. Esto significa que el origen para el fotograma 1 en la película de clon corresponde al fotograma 5 de la película origen, y así sucesivamente.

Si desea obtener más información sobre los estilos de clonación, consulte “Clonación de imágenes” en la página 211.

Puede controlar las áreas clonadas estableciendo una selección en la película de clon. Si desea obtener más información sobre cómo crear selecciones, consulte “Operaciones con selecciones” en la página 229.

Además, puede utilizar la opción Clonar automáticamente para realizar la clonación. También puede grabar un guión Clonar automáticamente y aplicarlo a la nueva película con un estilo de clonación seleccionado. Si desea obtener más información sobre cómo utilizar la opción Clonar automáticamente, consulte “Efecto Clonar automáticamente” en la página 337 o “Uso de la opción Clonar automáticamente” en la página 215. Si desea obtener información sobre las operaciones con guiones, consulte “Grabación de guiones” en la página 469.

Para clonar una película

1. Elija el menú **Archivo > Abrir** y abra la película origen que desea clonar.
2. Cree una nueva película con las mismas dimensiones y el mismo número de fotogramas que la película origen.

   Con estas dos secuencias de fotogramas abiertas, podrá empezar a clonar el origen en la nueva película.
3. Seleccione el fotograma 1 de la nueva película.
4. Con la película origen seleccionada, elija el primer fotograma que desee clonar.
5. Elija el menú **Película > Establecer origen de clon de película**.
6. Seleccione la nueva película.
7. Utilice el estilo de clonación que desee para pintar en la ventana de la imagen.

   Pintará la película origen en la película de clon.
8. Cuando haya terminado de clonar un fotograma, pase al siguiente.

   Corel Painter avanza automáticamente por el origen para mantener la correspondencia fotograma a fotograma.

Nota

• *Si tiene una película Corel Painter abierta y elige el menú* ***Archivo > Clonar****, Corel Painter creará un clon sólo del fotograma que se muestra en la ventana de la imagen.*

Para aplicar un guión Clonar automáticamente a una película

Grabe en primer lugar el efecto Clonar automáticamente en una imagen de muestra y guarde el guión.

1. Abra la secuencia de fotogramas que desea clonar.
2. Elija el menú **Película > Aplicar guión a película**.
3. En el diálogo Aplicar guión a película, seleccione un guión Clonar automáticamente guardado.

   Corel Painter clona la película origen en la película destino.

Calco de una película

¿Alguna vez ha deseado crear sus propios dibujos animados, pero nunca ha sabido por dónde empezar? La característica Papel de calco de Corel Painter permite calcar el contenido de una película en una característica animada totalmente nueva. Esto es especialmente útil si el origen es un vídeo.

Para obtener los mejores resultados, el origen debe tener la misma velocidad de fotogramas que la que tendrá la animación. Si desea obtener más información sobre las velocidades de fotogramas, consulte “Velocidad de fotogramas: Una cuestión de tiempo” en la página 483.

Para calcar una película

1. Elija el menú **Archivo > Abrir** y abra la película origen que desea calcar.
2. Cree una nueva película con las mismas dimensiones y el mismo número de fotogramas que la película origen.

   Con estas dos secuencias de fotogramas abiertas, podrá empezar a calcar el origen en la nueva película.
3. Con la película original seleccionada y rebobinada hasta el fotograma 1, elija el menú **Película > Establecer origen de clon de película**.
4. Seleccione la nueva película y elija el menú **Lienzo > Papel de calco**.

   El primer fotograma de la película original aparece oculto debajo del primer fotograma de la nueva película.
5. Calque el primer fotograma utilizando cualquiera de las herramientas, texturas y efectos de Corel Painter.
6. Cuando haya terminado, haga clic en el botón Siguiente fotograma de la paleta de secuencia de fotogramas (o presione la tecla **Re Pág**) y calque el segundo fotograma.
7. Continúe fotograma a fotograma hasta que haya creado su propia animación.

Almacenamiento y exportación de películas

Corel Painter ofrece varias opciones para guardar y exportar las películas terminadas.

Algunos formatos de archivo (como QuickTime y Video for Windows) disponen de opciones de compresión.

Exportación de una sola imagen de una película

Para exportar un fotograma como una sola imagen

1. Visualice el fotograma que desee exportar en la ventana de la imagen.

   Puede hacer clic en la miniatura de fotograma en la paleta de secuencia de fotogramas o utilizar los controles de dicha paleta para visualizar el fotograma.
2. Elija el menú **Archivo > Guardar como**. Aparece el diálogo Guardar película.
3. Seleccione Guardar fotograma actual como imagen.
4. En el cuadro de diálogo Guardar, elija una ubicación y un formato de archivo, escriba un nombre y haga clic en Guardar.

Exportación de películas como películas QuickTime

Puede exportar una película como película QuickTime tanto en Macintosh como en Windows.

QuickTime admite varios programas de compresión. Las descripciones que se muestran a continuación pueden ayudarle a elegir el método de compresión más adecuado. Sin embargo, es probable que desee experimentar con compresores y configuraciones diferentes para determinar cuál es la mejor configuración para su trabajo. También hay disponibles otros métodos de compresión.

- **Animación**: este método de compresión funciona bien con áreas de tono continuo. Si establece la calidad en óptima y convierte cada fotograma en un fotograma de referencia, este compresor será infalible. Este compresor es el recomendado para la mayoría de las animaciones de Corel Painter.
- **Cinepak®**: este método produce una calidad de imagen y movimiento aceptable con tamaños de archivo muy pequeños. Se trata del formato preferido para la entrega en CD-ROM y la transferencia a través de Internet. Cinepak puede tardar mucho tiempo en realizar la compresión, y puede resultar difícil determinar cuál es la mejor configuración de compresión para determinados tipos de imagen y velocidades de fotogramas.
- **Gráficos**: este método tiene un límite de 256 colores. El índice de compresión es mayor que el del compresor Animación, pero no reproduce con tanta rapidez.
- **Ninguno**: con esta configuración no se utiliza ninguna compresión y, por lo tanto, las imágenes conservan su calidad. Si el tamaño del fotograma es grande, puede que algunos PC o Mac no sean lo bastante rápidos como para reproducir a una velocidad de fotogramas alta.

- **Photo-JPEG**: JPEG es un estándar internacional para la compresión de imagen. Permite unos índices de compresión altos, a la vez que mantiene una excelente calidad de imagen. Sin embargo, no puede reproducir a velocidades altas.
- **Vídeo**: este método está diseñado para grabar y reproducir vídeo digitalizado a velocidades altas. Debido al método de compresión de espacio que utiliza, el compresor Vídeo no ofrece buenos resultados para las imágenes con áreas grandes de tono continuo, como las de la mayoría de las animaciones.

El índice de compresión es inversamente proporcional a la calidad de la imagen. El regulador Calidad permite configurar el nivel óptimo entre el índice de compresión y la calidad de la imagen. Para la mayoría de los trabajos en Corel Painter, deberá establecer el valor de Calidad en Alta.

El número de fotogramas por segundo controla la velocidad de visualización. Especifique el número de fotogramas que desea que aparezcan por segundo.

En los métodos de compresión temporal se utilizan fotogramas de referencia. Cada fotograma de referencia se almacena en su totalidad. El juego de fotogramas siguiente — hasta el fotograma de referencia siguiente— se guardará sólo como cambios. Con algunos métodos de compresión, puede especificar la frecuencia de los fotogramas de referencia con la opción Referencia.

Con algunos métodos de compresión, también puede limitar la velocidad de la transmisión de datos mediante la opción de límite de velocidad de datos. El límite de velocidad de datos prevalece sobre el valor de Calidad, en caso necesario, a fin de mantener la película comprimida dentro de los límites establecidos.

Para exportar una película Corel Painter como película QuickTime

1. Elija el menú **Archivo > Guardar como**.
2. En el cuadro de diálogo Guardar película, active la opción Guardar película como QuickTime.
3. En el cuadro de diálogo Escribir nombre de película, elija una ubicación, introduzca un nombre para el archivo y haga clic en Guardar.
4. En el cuadro de diálogo Configuración de compresión, elija un método de compresión en el menú emergente.
5. Especifique las opciones que desee.

Exportación de una película como película AVI (Windows)

Si utiliza un sistema Windows, puede exportar su película como una película AVI.

AVI admite varios programas de compresión. Las descripciones que se muestran a continuación pueden ayudarle a elegir el método de compresión más adecuado. Sin embargo, es probable que desee experimentar con compresores y configuraciones diferentes para

determinar cuál es la mejor configuración para su trabajo. También hay disponibles otros métodos de compresión.

- Cinepak produce una calidad de imagen y de movimiento aceptable con tamaños de archivo muy pequeños. Se trata del formato preferido para la entrega en CD-ROM y la transferencia a través de Internet. Cinepak tarda mucho tiempo en realizar la compresión, y puede resultar difícil determinar cuál es la mejor configuración de compresión para determinados tipos de imagen y velocidades de fotogramas.
- Indeo® Video R3.2 es capaz de realizar una reproducción de movimiento completo en sistemas con un acelerador de compresión de hardware.
- Microsoft Video 1 está diseñado para grabar y reproducir vídeo digitalizado a altas velocidades.
- Fotogramas completos (no comprimidos) no utiliza ninguna compresión y, por lo tanto, las imágenes conservan toda su calidad. Si el tamaño del fotograma es grande, puede que algunos PC o Mac no sean lo bastante rápidos como para reproducir a una velocidad de fotogramas alta. Éste es el formato preferido para transferir películas Corel Painter a aplicaciones de edición de AVI.

El índice de compresión es inversamente proporcional a la calidad de la imagen. El regulador de calidad de compresión permite configurar el nivel óptimo entre el índice de compresión y la calidad de la imagen.

En los métodos de compresión temporal se utilizan fotogramas de referencia. Cada fotograma de referencia se almacena en su totalidad. El juego de fotogramas siguiente — hasta el fotograma de referencia siguiente— se guardará sólo como cambios. Con algunos métodos de compresión, puede especificar la frecuencia de los fotogramas de referencia con la opción Referencia.

Con algunos métodos de compresión, también puede limitar la velocidad de la transmisión de datos mediante la opción de límite de velocidad de datos. El límite de velocidad de datos prevalece sobre el valor de Calidad, en caso necesario, a fin de mantener la película comprimida dentro de los límites establecidos.

Para exportar una película Corel Painter como película AVI

1. Elija el menú **Archivo > Guardar como**.
2. En el cuadro de diálogo Guardar película, active la opción Guardar película como AVI y especifique el número de fotogramas por segundo.
3. En el cuadro de diálogo Escribir nombre de película, elija una ubicación, introduzca un nombre para el archivo y haga clic en Guardar.
4. En el cuadro de diálogo Compresión de vídeo, elija un método de compresión en el menú emergente.
5. Especifique las opciones que desee.

En algunos métodos de compresión, puede seleccionar Configurar para especificar opciones adicionales.

Operaciones con archivos numerados

Corel Painter permite importar y exportar archivos numerados. Los archivos numerados son cualquier serie de archivos con el mismo tamaño y resolución, y cuyo nombre se asigna según un estilo específico, que incluye un número al principio o al final de cada nombre de archivo. Por ejemplo, el primer fotograma se puede llamar Película01, el segundo Película02, y así sucesivamente.

Al exportar una película como archivos numerados, puede importar los archivos numerados en una aplicación que no admita otros formatos de película.

Cuando realice la exportación, especifique el nombre del primer archivo. Es preciso incluir ceros a fin de que todos los archivos numerados tengan el mismo número de dígitos. Por ejemplo, si desea crear archivos numerados del 1 al 24, incluya “01” en el nombre de archivo. Si desea crear archivos numerados del 89 al 110, incluya “089” en el nombre de archivo.

La importación de archivos numerados es un método ideal para pasar una animación de otro programa 3D o de animación a Corel Painter.

Para importar archivos numerados, Corel Painter debe admitir el formato de archivo, y todos los nombres de archivo deben tener el mismo número de dígitos.

Cuando importe archivos numerados, creará una nueva secuencia de fotogramas, y el sistema le solicitará que elija un número de capas de papel cebolla y un tipo de almacenamiento. Si desea obtener más información, consulte “Creación de una película” en la página 478.

Para exportar una película como archivos numerados

1. Elija el menú **Archivo > Guardar como**. Aparece el diálogo Guardar película.
2. Elija Guardar película como archivos numerados.
3. En el cuadro de diálogo Guardar, elija una ubicación y un formato de archivo, escriba un nombre para el primer archivo y haga clic en Guardar.

   El nombre de archivo debe empezar o terminar con un número. Por ejemplo, “01Película” o “Animación14”.

Para importar archivos numerados

1. Elija el menú **Archivo > Abrir**.
2. En el cuadro de diálogo Abrir, active la casilla de verificación Abrir archivos numerados.
3. Seleccione el primer archivo numerado.
4. Haga doble clic en el último archivo numerado. También puede seleccionarlo y hacer clic en Abrir.
5. En el cuadro de diálogo Escribir nombre de película, elija una ubicación para guardar la película importada, introduzca un nombre de archivo y haga clic en Guardar.

6 En el cuadro de diálogo Nueva secuencia de fotogramas, elija un número de capas de papel cebolla y un tipo de almacenamiento.

7 Haga clic en OK. Corel Painter secuenciará las imágenes en fotogramas de una nueva secuencia de fotogramas.

Animaciones para World Wide Web

Corel Painter permite exportar una secuencia de fotogramas como archivo GIF animado. El formato GIF animado es ideal para visualizar animaciones sencillas en World Wide Web (WWW).

Los archivos GIF animados se crean y se añaden a páginas Web fácilmente. Debe asignarles el mismo código HTML que asignaría a cualquier imagen GIF. La única diferencia es que el explorador visualiza el archivo como una animación. Los archivos GIF animados pueden utilizarse como gráfico enlazado o como mapa de imágenes, pero no como fondo.

El explorador debe admitir animaciones GIF para que las imágenes se visualicen correctamente.

Si desea obtener más información sobre cómo crear contenido para páginas Web, consulte “Web” en la página 441.

Creación de archivos GIF animados

Si va a diseñar la película para ser vista en Web, debe considerar el tamaño de archivo y el número de colores de la animación, ya que estos factores afectan a la velocidad de la animación.

Cree su animación en una secuencia de fotogramas Corel Painter. Benefíciese de sus técnicas y herramientas de animación favoritas para desarrollar las imágenes.

Cuando diseñe su animación, tenga en cuenta el tamaño del archivo y el tiempo de transferencia necesarios. El acceso a sus animaciones mejorará si son lo bastante pequeñas para poderse descargar en un tiempo razonable. Para minimizar el tamaño del archivo, tenga en cuenta lo siguiente:

- Reduzca el tamaño del fotograma. Los fotogramas pequeños generan archivos más pequeños. Debe elegir el tamaño del archivo cuando cree una nueva película. Si importa animaciones o vídeos existentes, no podrá redimensionar los fotogramas.
- Limite el número de fotogramas. Las buenas animaciones no requieren necesariamente un gran número de fotogramas. Cada fotograma hace aumentar el tamaño del archivo, así que intente reducir al mínimo el número de fotogramas.
- Limite el número de colores. Una imagen con pocos colores reduce el tamaño de la paleta de colores y genera archivos más pequeños. Para obtener los mejores resultados, elija los colores del juego predeterminado de 256 colores. Este juego de colores coincide con la paleta de colores de Netscape Navigator, de forma que el sistema cliente puede reproducir

los colores en su archivo GIF sin que se difuminen.

Si la animación necesita transparencia, debe configurar una selección para cada fotograma. Si desea obtener información sobre cómo crear selecciones, consulte “Creación de selecciones” en la página 232.

Exportación de archivos GIF animados

Dispone de numerosas opciones al guardar en el formato de archivo GIF.

Puede elegir el número de colores y el método de color: Seleccionar color más cercano o Generar colores más precisos.

Si desea visualizar las imágenes de forma gradual en el explorador Web conforme se cargan, puede activar la opción Entrelazados.

Si ha realizado selecciones en todos los fotogramas, puede hacer que la imagen sea transparente y elegir la opción de fondo. Puede que necesite ajustar el regulador Umbral para determinar el valor de máscara de selección con el que la imagen se convierte en transparente.

Si desea obtener más información sobre estas opciones GIF, consulte “Almacenamiento de archivos GIF” en la página 55.

También puede establecer opciones GIF específicas de la animación: Demora entre fotogramas, Método de desactivación de fotogramas y Repetir.

La demora entre fotogramas permite especificar una pausa (en centésimas de segundo) entre cada fotograma. Sin una demora establecida, los fotogramas aparecen tan pronto como el sistema pueda cargarlos y visualizarlos. La visualización de cada imagen (especialmente con los fotogramas grandes) será distinta de un sistema informático a otro, por lo que la velocidad de visualización de la animación será menor. Puede utilizar el valor de Demora entre fotogramas para aproximar una velocidad de fotogramas en particular. Por ejemplo, puede capturar un vídeo de un cuarto de tamaño a 8 fotogramas por segundo (fps). Si desea que aparezcan 8 fotogramas en un segundo, divida un segundo (100 centésimas de segundo) entre 8. El resultado es 8/100 = 12,5. No tenga en cuenta el decimal e introduzca 12 como valor para la demora entre fotogramas. El descarte del decimal es la única concesión para el tiempo necesario para visualizar cada imagen. Si el tamaño del fotograma es grande, es posible que desee indicar más tiempo para la visualización.

El método de desactivación de fotogramas permite especificar lo que ocurrirá con una imagen después de mostrarla (y de que haya transcurrido la demora entre fotogramas) y antes de que se muestre la siguiente imagen. El método de desactivación de fotogramas sólo es significativo cuando se utiliza una transparencia distinta entre fotogramas.

- Si selecciona Predeterminado, se utilizará el método de desactivación de fotogramas predeterminado del explorador del sistema cliente.
- Si selecciona Ninguno, la imagen permanecerá en la pantalla y el

fotograma siguiente se reproducirá sobre ella.

- Si selecciona Fondo, la región que cubre la imagen se restablecerá al color de fondo.
- Si selecciona Anterior, la región cubierta por el gráfico regresará a las imágenes del fotograma anterior.

Si desea que se repita la animación, active la opción Repetir. Introduzca el número de veces que se debe repetir la animación. Si desea repetirla indefinidamente, introduzca 0 (cero).

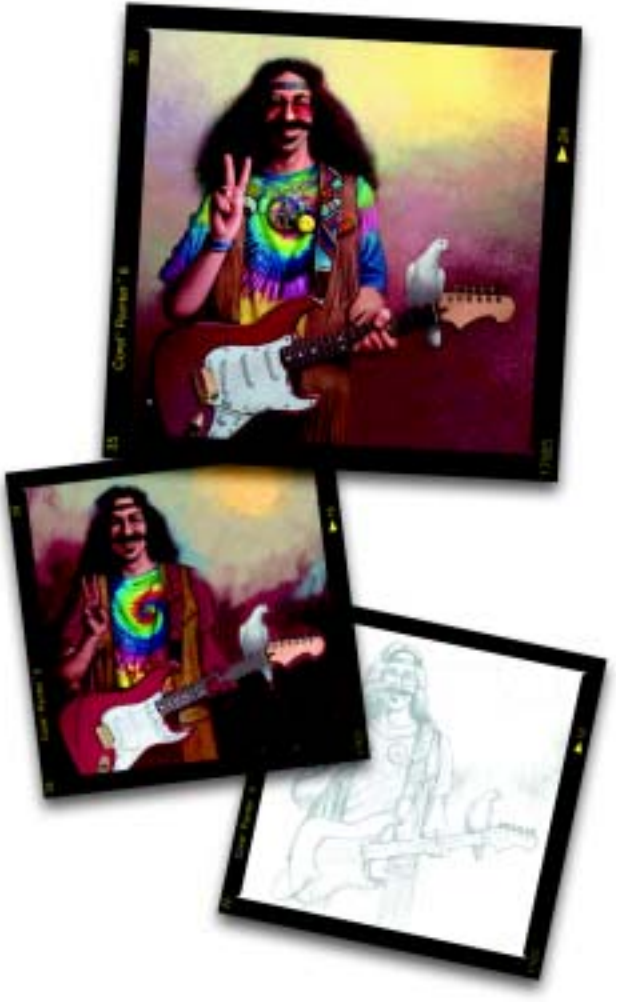
Para exportar una secuencia de fotogramas como archivo GIF animado

1. Con la secuencia de fotogramas abierta, elija el menú **Archivo > Guardar como**.
2. En el cuadro de diálogo Guardar película, elija Guardar película como GIF animado.
3. En el cuadro de diálogo Escribir nombre de película, elija una ubicación, introduzca un nombre de archivo y haga clic en Guardar.
4. En el cuadro de diálogo Guardar como opciones GIF, especifique las opciones que desee.

Ahora podrá utilizar el explorador para abrir el archivo y ver la animación. Puede colocar la animación en una página Web con el mismo código de imagen HTML que utilizaría para un archivo GIF sencillo.

En el explorador del sistema cliente, la animación aparecerá con un fotograma a la vez durante la descarga. En la mayoría de los casos, esto resultará mucho más lento que la velocidad de visualización que se pretende. Una vez descargados todos los fotogramas, el explorador repetirá la animación (si se ha utilizado la opción Repetir) con la demora entre fotogramas especificada. La animación se reproduce desde la caché del explorador, por lo que será mucho más rápida.

Si la animación de la ventana del explorador deja de reproducirse, es probable que haya terminado el número de repeticiones establecido. En algunos exploradores, puede hacer que la repetición empiece de nuevo redimensionando la ventana. En todos los exploradores, puede hacer que la repetición empiece de nuevo volviendo a cargar la página.



24 Impresión

Las imágenes de Corel Painter se pueden imprimir en diversas impresoras, incluidas PostScript, GDI (Interfaz de dispositivos de gráficos Windows), impresoras QuickDraw® y filmadoras de alta resolución.

Concepto de impresión

Si su objetivo es imprimir copias en color de alta calidad, es recomendable que primero imprima varias pruebas en cualquier impresora disponible.

Puede utilizar una impresora en blanco y negro para comprobar el tamaño de la página y la colocación de las imágenes. Si la impresora es en color, haga pruebas para hacerse una idea general de cómo se verá la imagen. Tenga en cuenta que la prueba no es una representación exacta de la copia final que se realizará mediante un proceso final de descentrado. La combinación del proceso de impresión, las tintas y los tipos de papel afectarán al resultado final.

Corel Painter admite la administración del color mediante el sistema Kodak® Color Management System (KCMS), para ayudarle a preparar la impresión en color y conseguir los mejores resultados.

La opción Administración del color no está activada de manera predeterminada. Si desea utilizarla mientras trabaja o al imprimir, debe configurarla primero en su sistema. Si desea obtener más información sobre KCMS en Corel Painter, consulte “Administración del color” en la página 504.

Impresión de imágenes con formas de vector

Las formas se pueden intercalar con capas en la paleta Capas. Esto puede afectar a la impresión del documento.

Las formas son inherentemente independientes en cuanto a la resolución, puesto que son representaciones matemáticas de curvas, no de píxeles reales. Normalmente, al imprimir en una impresora PostScript, estas curvas se convierten en trayectos PostScript y se imprimen con el máximo de resolución de la impresora, aunque existen algunas excepciones.

Algunos de los efectos que se aplican a las formas de Corel Painter, como por ejemplo las transparencias y la composición, no se pueden imprimir con los niveles I y II de PostScript. Debe rasterizarlos en el lienzo antes de imprimir.

Cualquier objeto que ocupe un lugar inferior en la lista Capas y que esté "en contacto" con una forma rasterizada, también debe rasterizarse para conservar el efecto. Por ejemplo, si se ha aplicado el método de transparencia a una forma que se encuentra encima de otras, todas aquéllas que se encuentren debajo de esta última se deben rasterizar para conservar la transparencia en todo el lienzo. Esto ocurre aunque el área superpuesta sea pequeña.

Así también, si coloca parcialmente una imagen de una capa sobre una forma, ésta se debe rasterizar para imprimirla correctamente.

Si desea imprimir las formas al máximo de resolución de la impresora, compruebe que no se superponen con capas ráster, que no son transparentes, y que el método de composición se ha establecido de manera predeterminada.

Impresión de imágenes compuestas

Un documento con muchas capas y formas aumenta el tiempo de impresión. Es mucho más rápido imprimir la versión totalmente compuesta de la imagen.

En lugar de crear una versión compuesta arrastrando todas las capas de la imagen, puede clonar el archivo y, a continuación, imprimir el clon. Conserve las capas en el archivo RIFF guardado, de modo que pueda volver a él y efectuar cambios. Si desea obtener más información sobre la clonación de documentos, consulte "Clonación de un documento" en la página 212.

Configuración de la impresión

Las opciones para configurar el archivo de impresión dependen de varios factores, como por ejemplo el dispositivo de salida, la impresión en color frente a la impresión en blanco y negro, y si está imprimiendo separaciones.

Las opciones de Mac OS se encuentran en el cuadro de diálogo Configuración de impresión.

Las opciones de Windows se encuentran en el cuadro de diálogo Configurar impresión.

Para acceder a la configuración de impresión

- Elija el menú **Archivo > Configuración de impresión**.

Previsualización de una imagen

Para previsualizar una imagen

- En la paleta Información, haga clic en la flecha del menú de la paleta y elija una de las siguientes opciones:
  - Elija **Previsualización de lienzo** para ver la imagen tal como aparece en el lienzo, sin relación alguna con el papel de impresión.
  - Elija **Previsualización de página** para ver la imagen como aparecerá en el papel de impresión seleccionado actualmente.

Tamaño de imagen e impresión

Si desea imprimir una imagen mayor que el tamaño de papel seleccionado, puede cambiar el tamaño de ésta para que se ajuste a la página. Por ejemplo, cuando esta opción está activada, una imagen de 30,5 x 30,5 cm se redimensionará para ajustarse a una página de 21,5 cm x 27,9 cm.

Para redimensionar una imagen a fin de que se ajuste a la página

1. Realice una de las siguientes operaciones:
   - (Mac OS) Elija el menú **Archivo > Configuración de impresión**.
   - (Windows) Elija el menú **Archivo > Imprimir**.
2. Active la casilla de verificación Ajustar a página.

Nota

- *Si una imagen es más grande que el tamaño de la página y no ha activado la opción Ajustar a página, la imagen no se imprimirá.*

Impresión de una imagen

Una vez que haya elegido las opciones en el cuadro de diálogo Configuración de impresión o Configurar impresión, puede comenzar a imprimir.

Para imprimir una imagen

1. Elija el menú **Archivo > Imprimir** para abrir el diálogo Imprimir.

   La mitad superior del cuadro de diálogo contiene las opciones de impresión estándar.
2. Seleccione uno de los cuatro métodos de impresión que admite Corel Painter.
   - Active las opciones Color QuickDraw o Impresión GDI si la impresora no es PostScript. Algunas de estas impresoras son los modelos Hewlett-Packard DeskJet, Canon® Bubble Jet y EPSON Stylus®. No se pueden imprimir separaciones en impresoras que no sean PostScript.
   - Active la opción Color PostScript si tiene intención de imprimir en un dispositivo en PostScript. Las impresoras

térmicas en color Minolta QMS™ ColorScript® y Tektronix® son ejemplos de impresoras en color PostScript.

- Active la opción Separaciones para imprimir separaciones. Obtendrá como resultado cuatro páginas: una para el cian, otra para el magenta, otra para el amarillo y otra para el negro. Se pueden imprimir separaciones de Corel Painter con cualquier dispositivo PostScript, incluidas las filmadoras de alta resolución.
- Active la opción Blanco y negro si va a imprimir en una impresora láser PostScript en blanco y negro.

Corel Painter coloca una barra de colores, marcas de registro y el nombre del color en cada uno de los platos de las separaciones.

3 Si desea utilizar Color Management System para controlar la impresión, active la opción Utilizar previsualización de salida. Si desea obtener más información, consulte "Administración del color" en la página 504.

Nota

- *Corel Painter utiliza la información de definición predeterminada del dispositivo para producir separaciones en color de alta calidad. Si guarda en formato EPS con la previsualización de salida desactivada, Corel Painter utiliza las tablas de separación de Color Studio con la definición predeterminada del dispositivo. Si desea obtener más información sobre almacenamiento de archivos en formato EPS, consulte "Almacenamiento de archivos con formato EPS para imprimirlos" en la página 512.*

Administración del color

Corel Painter cuenta con controles de administración del color diseñados para hacer coincidir los colores de varios dispositivos, como por ejemplo escáneres, cámaras digitales, impresoras y monitores.

Concepto de administración del color

Cada dispositivo tiene una gama de colores, llamado espacio de color, que puede utilizar. Por ejemplo, un monitor muestra una gama de colores diferente a la que puede reproducir una impresora. Por ello, algunos colores al imprimirse pueden variar con respecto a cómo se muestran en pantalla.

Así pues, puede utilizar un sistema de administración de color para efectuar la conversión de los colores entre los distintos dispositivos. Los perfiles de color definen el espacio de color del monitor, así como de los dispositivos de entrada y salida que utilice.

La administración del color facilita la tarea de mantener la coincidencia y la precisión del color. Mejora la calidad de los resultados y, además, ahorra tiempo y dinero evitando tener que volver a imprimir.

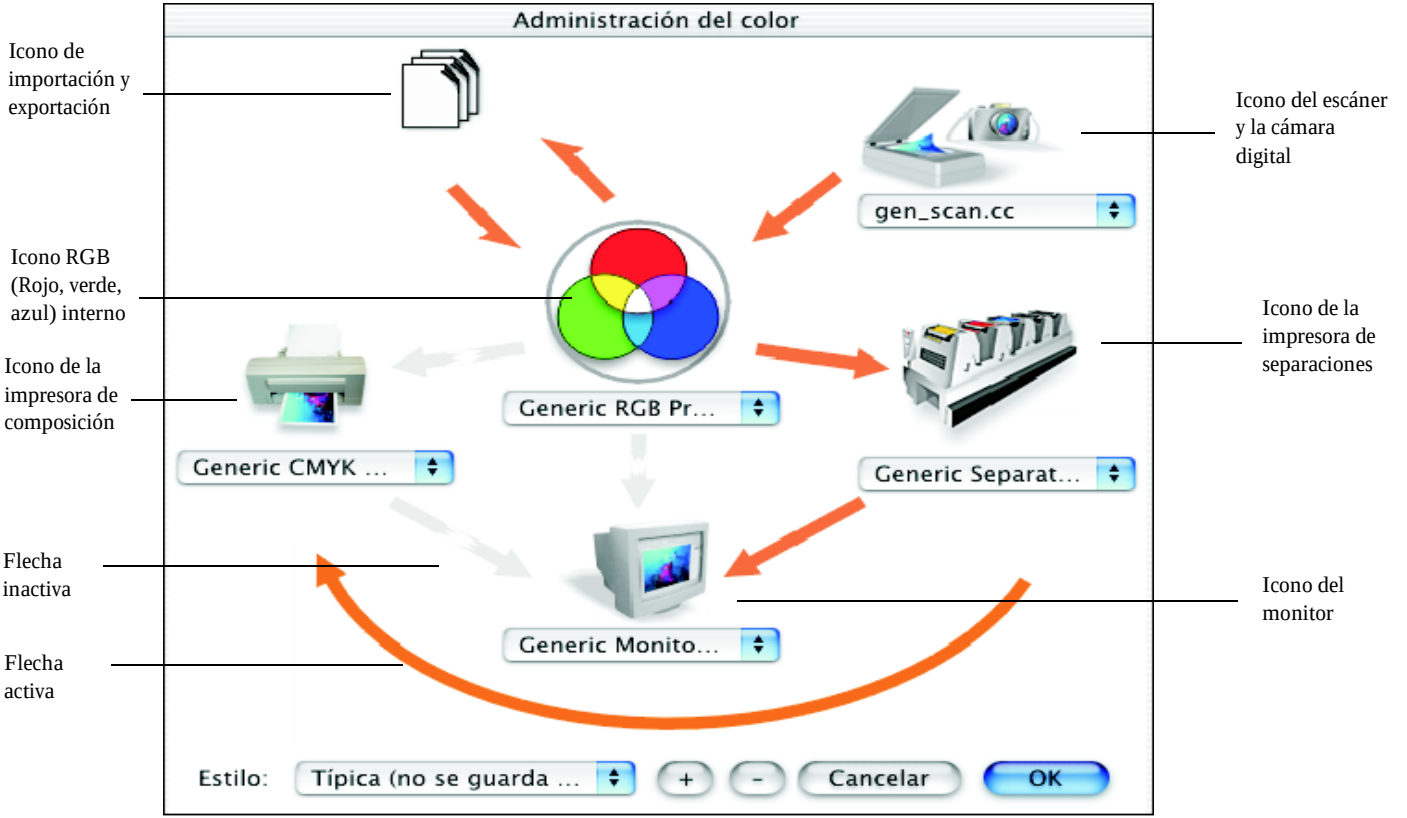
La opción de administración del color está pensada para que los autores puedan imprimir sus imágenes a todo color de dos maneras:

- Permite realizar previsualizaciones en pantalla para ver el aspecto que tendrán las imágenes al imprimirlas en una impresora determinada.
- Permite aplicar la “optimización” de un dispositivo específico a los datos de color al imprimir desde Corel Painter o al guardar con formato EPS.

La administración del color no resulta un problema para los artistas al crear productos de World Wide Web, interfaces de CD-ROM, juegos o cualquier otro proyecto que se visualice en la pantalla del PC o Mac.

Cuadro de diálogo Administración del color

El cuadro de diálogo Administración del color tiene el siguiente aspecto:


Administración del color
Icono de importación y exportación
Icono del escáner y la cámara digital
Icono RGB (Rojo, verde, azul) interno
Icono de la impresora de composición
Icono de la impresora de separaciones
Flecha inactiva
Flecha activa
Icono del monitor
gen_scan.cc
Generic RGB Pr...
Generic CMYK ...
Generic Separat...
Generic Monito...
Estilo:
Típica (no se guarda ...
+
-
Cancelar
OK

En el cuadro de diálogo Administración del color, se pueden activar los siguientes iconos:

- Icono del escáner y la cámara digital
- Icono de la impresora de separaciones
- Icono del monitor
- Icono de la impresora de composición
- Icono de importación y exportación
- Icono RGB (Rojo, verde, azul) interno
- Flechas

A excepción del icono del escáner y la cámara digital, se puede hacer clic en cualquiera de los iconos para elegir las opciones de administración del color. Si hace clic en los iconos, puede elegir la configuración avanzada relacionada con los dispositivos que representan. Por ejemplo, al hacer clic en el icono de la impresora de composición, es posible vincular perfiles de colores con una impresora conectada al PC o Mac.

Además, puede hacer clic en las flechas para activarlas o desactivarlas. Las flechas son de color naranja cuando están activas, mientras que cuando están desactivadas aparecen en gris y quebradas. Las flechas se pueden utilizar para corregir colores entre dispositivos y controlar como se muestran los colores.

La tabla siguiente contiene las descripciones de lo que ocurre cuando una flecha está activada o desactivada.

Flecha	Activada	Desactivada
Del escáner o cámara digital al RGB interno	El perfil del escáner o la cámara digital se utiliza para realizar correcciones de color.	No se utiliza el perfil.
Del RGB interno al monitor	Los colores se calibran para la visualización mediante el perfil de color del monitor.	Los colores no se calibran para la visualización
Del RGB interno a la impresora de composición	El perfil de la impresora se utiliza para realizar correcciones de color.	No se utiliza el perfil.
De la impresora de composición al monitor	El monitor simula el resultado de una impresora de composición.	El monitor no simula el resultado de una impresora de composición.
Del RGB interno a la impresora de separaciones	El perfil de la impresora de separaciones se utiliza para la corrección de color.	No se utiliza el perfil. Puede omitir esta configuración en el cuadro de diálogo Imprimir.
De la impresora de separaciones al monitor	El monitor simula el resultado de la impresora de separaciones.	El monitor no simula el resultado de una impresora de composición.

Flecha	Activada	Desactivada
De la impresora de separaciones a la de composición	La impresora de composición simula el resultado de la impresora de separaciones.	La impresora de composición no simula el resultado de la impresora de separaciones.
Del RGB interno a importación y exportación	Los perfiles RGB interno se incorporan.	Los perfiles ICC no se incorporan.
De importación y exportación al RGB interno	Se utilizan los perfiles ICC incorporados	Se omiten los perfiles ICC.

Operaciones con perfiles de color

Un sistema de administración de color ayuda a lograr colores precisos de manera uniforme en una serie de dispositivos. El primer paso para configurar un sistema de administración de color es elegir los perfiles de color del monitor y de todos los dispositivos que utilice, como por ejemplo escáneres, cámaras digitales e impresoras.

Las distintas marcas y modelos de monitor, escáner, cámara digital e impresora tienen espacios de color diferente y, por lo tanto, necesitan perfiles de color diferentes. Con la aplicación se instalan algunos perfiles ampliamente utilizados.

La aplicación utiliza los perfiles de color estándar ICC (International Color Consortium). Puede elegir perfiles de color para los siguientes dispositivos:

- monitor
- escáner y cámara digital
- impresora de composición
- impresora de separaciones
- espacio de color interno RGB

También puede elegir entre obtener perfiles desde el disco o en línea. Para elegir el perfil adecuado para un dispositivo, compruebe la documentación del fabricante sobre el dispositivo.

Para elegir un perfil de color

1. Haga clic en el menú **Lienzo** > **Administración del color**.
2. Haga clic en el nombre del perfil que se encuentra debajo de uno de los iconos siguientes:
   - Escáner y cámara digital
   - Impresora de separaciones
   - Monitor
   - Impresora de composición
   - RGB interno
3. Elija un perfil del menú emergente.

Obtención de más perfiles de color

Si necesita más perfiles de color o actualizaciones, puede obtenerlos del CD de la aplicación o descargarlos.

Para copiar un perfil de color del CD

1. Haga clic en el menú **Lienzo** > **Administración del color**.
2. Bajo un icono de dispositivo, elija Obtener perfil de disco del menú emergente de perfiles de color.
3. Introduzca el CD de la aplicación.

4 En el cuadro de diálogo Buscar carpeta, elija la carpeta en la que se encuentran los perfiles.

5 En el cuadro de diálogo Instalar desde disco, elija el perfil de color que desee copiar.

6 Haga clic en Elegir.

Para descargar un perfil de color

1 Haga clic en el menú **Lienzo** > **Administración del color**.

2 Bajo un icono de dispositivo, elija Descargar perfiles del menú emergente de perfiles de color.

3 En el cuadro de diálogo, active la casilla de verificación de todos los perfiles que desee descargar.

4 Haga clic en Descargar.

5 En el cuadro de diálogo Guardar como, elija un destino para el perfil de color.

Si desea guardar el nuevo perfil de color con los perfiles existentes, descárguelo en la carpeta de color de la aplicación.

Elección de la configuración avanzada de administración de color

Para elegir un motor de color y una representación

1 Haga clic en el menú **Lienzo** > **Administración del color**.

2 Haga clic en el icono de RGB interno .

3 En el cuadro de diálogo Configuración avanzada, elija una de las siguientes opciones del menú emergente Representación:

- Colorimétrica absoluta: es una opción útil para colores directos.
- Automática: configuración predeterminada.
- De percepción: es una opción muy útil para un gran número de imágenes, especialmente para aquéllas en mapa de bits y para las fotográficas.
- Colorimétrica relativa: es una opción muy útil para realizar pruebas en las impresoras de inyección de tinta.
- Saturación: es una opción muy útil para gráficos con vectores (líneas, texto y objetos de colores uniformes).

4 Elija una opción del menú emergente Motor de color.

Para utilizar perfiles de color incorporados

1 Haga clic en el menú **Lienzo** > **Administración del color**.

2 Haga clic en el icono de importación y exportación .

3 Active una de las opciones siguientes del área Importar:

- Convertir utilizando perfiles ICC incorporados
- Convertir utilizando siempre
- Ignorar perfiles ICC incorporados

4 Active una de las opciones siguientes en el área Exportar:

- Incorporar perfil ICC
- Incorporar utilizando siempre
- No incorporar perfiles ICC

Notas:

- *Siempre que active las opciones de exportación Convertir utilizando perfiles ICC incorporados o Convertir utilizando siempre, así como Incorporar utilizando siempre, puede elegir un perfil del menú emergente.*
- *Si activa las opciones Incorporar perfil ICC o Incorporar utilizando siempre, el formato de archivo de Adobe Photoshop (.psd) se exporta con un perfil ICC incorporado.*

Para elegir la configuración avanzada para impresoras

1. Haga clic en el menú **Lienzo** > **Administración del color**.
2. Haga clic en uno de los siguientes iconos:
   - Impresora de composición
   - Impresora de separaciones
3. Elija una configuración del menú emergente.

Nota

- *Si elige una configuración avanzada, ésta ignorará el perfil que aparece bajo el icono de la impresora en el cuadro de diálogo Administración del color.*

Para usar estilos de administración del color

1. Haga clic en el menú **Lienzo** > **Administración del color**.
2. Elija uno de los siguientes elementos del menú emergente Estilo:
   - Administración del color desactivada
   - Configuración predeterminada
   - Optimizado para impresión desde escritorio
   - Optimizado para salida profesional
   - Optimizado para Web

Corrección de colores para la pantalla

Para corregir los colores para la pantalla

1. Haga clic en el menú **Lienzo** > **Administración del color**.
2. Realice una de las siguientes operaciones:
   - Para corregir los colores para la pantalla, haga clic en la flecha que va del icono de RGB interno al icono del monitor.
   - Para visualizar la simulación de la salida de una impresora de composición, haga clic en la flecha que va del icono de la impresora de composición al icono del monitor.
   - Para visualizar la simulación de la salida de una impresora de separaciones, haga clic en la flecha que va del icono de la impresora de separaciones al icono del monitor.
   - Para visualizar la simulación de una impresora de separaciones en una impresora de composición, haga clic en la flecha que va del icono de la impresora de separaciones al icono de la impresora de composición.

Notas:

- *Las flechas son de color naranja cuando están activadas y grises y quebradas cuando están desactivadas.*
- *La simulación en pantalla de una impresora de separaciones en una impresora de composición no afecta a la salida.*

Activación o desactivación del estilo de administración de color

Para activar o desactivar el estilo de administración de color seleccionado

- Haga clic en el icono de corrección de color del marco de la ventana del documento.

  Cuando el icono aparece en colores, el estilo de la administración del color se aplica a la imagen.

  Cuando el icono aparece en negro, el estilo de la administración del color no se aplica a la imagen.

Nota

- *Algunos de los valores de configuración de la administración del color, como por ejemplo Configuración predeterminada, Optimizado para impresión desde escritorio y Optimizado para salida profesional, pueden hacer que los colores en pantalla aparezcan mate. Si desea que los colores en pantalla aparezcan más brillantes, elija otra configuración de administración del color o apague la administración del color.*

Sugerencia

- *Se puede añadir o borrar un estilo de administración del color haciendo clic en los botones más (+) o menos (-).*

Acerca de KCMS (Kodak Color Management System)

Corel Painter admite la administración del color mediante la Kodak Color Management System. Kodak es líder en sistemas de color avanzados y el KCMS está diseñado para satisfacer los estándares más exigentes en el área de la producción de color.

KCMS se integra en el software del sistema, de manera que Corel Painter y otros programas puedan utilizarlo. Algunos archivos se deben cargar en el arranque para poder utilizar el KCMS en una sesión. Si los archivos no están cargados, KCMS no está disponible.

El programa de instalación de Corel Painter coloca los archivos KCMS en la ubicación correcta. Si elige no instalar los archivos KCMS, las características de administración de color que se describen en esta sección no estarán disponibles. Si desea utilizar los archivos KCMS, ejecute de nuevo el programa de instalación de Corel Painter y realice una instalación personalizada para obtener los archivos KCMS.

Si necesita un perfil para el dispositivo de salida, puede ponerse en contacto con los fabricantes y preguntar por el perfil ICC para su dispositivo. También puede ponerse en contacto directamente con Kodak.

Opciones para archivos guardados como Encapsulated PostScript (EPS)

Almacenamiento de archivos con formato EPS para imprimirlos

En Corel Painter, los archivos EPS se ajustan al formato Desktop Color Separation (formato EPS-DCS). Aunque guarde archivos con formato EPS-DCS, no podrá abrirlos. Si ha pensado guardar una imagen con formato EPS-DCS, es recomendable que la guarde primero con otro formato, y así contará con una copia que se pueda volver a abrir en Corel Painter.

Cuando se activa la opción Previsualizaciones de salida y guarda con formato EPS, Corel Painter utiliza los perfiles ICC para controlar la separación. Si la opción Previsualizaciones de salida está desactivada, Corel Painter utiliza las tablas de separación predeterminadas.

Si desea obtener más información, consulte "Administración del color" en la página 504.

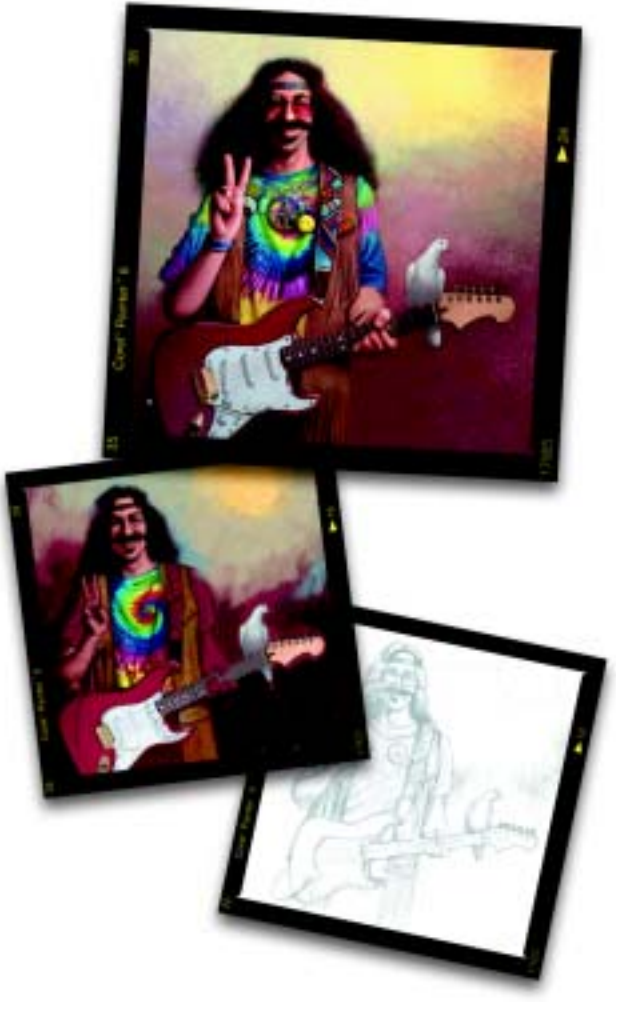
Para guardar un archivo con el formato EPS

1. Elija el menú **Archivo > Guardar como**.
2. En el cuadro de diálogo Guardar como, elija EPS en el menú emergente Formato y haga clic en Guardar.
3. En el cuadro de diálogo Opciones EPS, active la opción Hexadecimales (ASCII) para cambiar el formato de los datos.

   Ésta es otra manera de almacenar información PostScript. En algunos programas es necesario activar esta opción. El tamaño del archivo es el doble de grande al guardar con esta opción.
4. Active una de las siguientes opciones de previsualización:
   - Sin previsualización
   - Previsualización en blanco y negro
   - Previsualización en color

Notas:

- *Si su impresora láser es antigua, es posible que tenga que utilizar la previsualización en blanco y negro para imprimir los archivos. Aunque la previsualización o pantalla sea en blanco y negro, la información sobre el color no varía.*
- *Si desea crear tanto documentos en línea como impresos (por ejemplo, un PDF), asegúrese de elegir la previsualización en color de alta calidad.*



25 Accesos directos de teclado

Muchas de las funciones de Corel Painter disponen de accesos directos de teclado. Éstos permiten al usuario acceder a diversas herramientas de manera rápida y fácil mediante el teclado en lugar de seleccionarlas en un menú o una paleta.

Las cuatro teclas modificadoras en un teclado compatible con Macintosh son Comando, Opción, Mayús y la barra espaciadora.

Las cuatro teclas modificadoras en el teclado de Windows son Ctrl, Alt, Mayús y la barra espaciadora.

Los accesos directos de teclado se basan en las cuatro teclas modificadoras de los teclados compatibles con Macintosh y de Windows: Comando, Opción, Mayús y barra espaciadora en Mac OS; y Ctrl, Alt, Mayús y barra espaciadora en Windows.

Algunas de las combinaciones de teclas se vuelven a utilizar para realizar diferentes acciones, en función de la herramienta seleccionada. Por ejemplo, si se mantiene presionada la tecla Mayús con la herramienta de forma rectangular, se limita la forma a un cuadrado, mientras que si se mantiene presionada la misma tecla con el estilo clonar, se establece el destino de clon.

Opciones de la caja de herramientas

Nombre de la herramienta	Tecla de acceso directo
Herramientas de navegación y utilidad	
Lupa	M
Mano	G
Girar página	E
Perspectiva	
Recortar	C
Herramientas de dibujo y pintura	
Pincel (línea a mano alzada)	B
Pincel (línea recta)	V
Bote de pintura	K
Cuentagotas	D

Nombre de la herramienta	Tecla de acceso directo
Herramientas de selección	
Selección rectangular	R
Selección ovalada	O
Lazo	L
Varita mágica	W
Herramientas de ajuste	
Ajustador de capas	F
Ajustador de selección	S
Selección de forma	H
Herramientas de diseño de forma	
Pluma	P
Curva rápida	Q
Texto	T

Nombre de la herramienta	Tecla de acceso directo
Herramientas de forma de objetos	
Forma rectangular	I
Forma ovalada	J
Herramientas de edición de formas	
Tijeras	Z
Añadir punto	A
Convertir punto	Y
Quitar punto	X

Opciones de paleta

Comando	Mac OS	Windows
Mostrar/Ocultar colores	Comando + 1	Ctrl + 1
Mostrar/Ocultar mezclador	Comando + 2	Ctrl + 2
Mostrar/Ocultar paletas de colores	Comando + 3	Ctrl + 3
Mostrar/Ocultar capas	Comando + 4	Ctrl + 4
Mostrar/Ocultar canales	Comando + 5	Ctrl + 5
Mostrar/Ocultar texto	Comando + 6	Ctrl + 6
Mostrar/Ocultar información	Comando + 7	Ctrl + 7
Mostrar/Ocultar degradados	Comando + 8	Ctrl + 8
Mostrar/Ocultar patrones	Comando + 9	Ctrl + 9

Opciones del menú Archivo

Comando	Mac OS	Windows
Nuevo	Comando + N	Ctrl + N
Abrir	Comando + O	Ctrl + O
Cerrar	Comando + W	Ctrl + W
Guardar	Comando + S	Ctrl + S
Guardar como	Mayús + Comando + S	Mayús + Ctrl + S
Configuración de impresión	Mayús + Comando + P	Mayús + Ctrl + P
Imprimir	Comando + P	Ctrl + P
Diseñador de estilos	Comando + B	Ctrl + B
Salir	Comando + Q	Ctrl + Q

Opciones del menú Edición

Comando	Mac OS	Windows
Deshacer	Comando + Z	Ctrl + Z
Rehacer	Comando + Y	Ctrl + Y
Fundir	Comando + Mayús + F	Ctrl + Mayús + F
Cortar	Comando + X	Ctrl + X
Copiar	Comando + C	Ctrl + C
Pegar	Comando + V	Ctrl + V

Opciones del menú Lienzo

Comando	Mac OS	Windows
Papel de calco	Comando + T	Ctrl + T
Redimensionar imagen	Mayús + Comando + R	Mayús + Ctrl + R

Opciones del menú Efectos

Comando	Mac OS	Windows
Último efecto	Comando + /	Ctrl + /
Penúltimo efecto	Comando + Mayús + /	Ctrl + Mayús + /
Relleno	Comando + F	Ctrl + F
Control de tonalidad		
Corrección de color	Mayús + Comando + K	Mayús + Ctrl + K
Igualar	Comando + E	Ctrl + E
Negativo	Comando + I	Ctrl + I

Opciones del menú Selección

Comando	Mac OS	Windows
Seleccionar todo	Comando + A	Ctrl + A
Anular selección	Comando + D	Ctrl + D
Invertir	Mayús + Comando + I	Mayús + Ctrl + I
Reseleccionar	Mayús + Comando + D	Mayús + Ctrl + D
Ocultar recuadro	Mayús + Comando + H	Mayús + Ctrl + H
Cargar selección	Mayús + Comando + G	Mayús + Ctrl + G

Opciones del menú Formas

Comando	Mac OS	Windows
Agrupar	Comando + G	Ctrl + G
Desagrupar	Comando + U	Ctrl + U
Unir puntos finales	Mayús + J	Ctrl + J
Duplicar	Comando +]	Ctrl +]
Establecer atributos de forma	Comando + [	Ctrl + [

Opciones del menú Ventana

Comando	Mac OS	Windows
Mostrar/Ocultar paletas	Tabulador	Tabulador
Aumentar	Comando + Signo más	Ctrl + Signo más
Reducir	Comando + Signo menos	Ctrl + Signo menos
Ajustar a pantalla	Comando + 0	Ctrl + 0
Pantalla completa	Comando + M	Ctrl + M

Exploración de pantalla

Comando	Mac OS	Windows
Desplazar imagen con la herramienta Mano	Barra espaciadora	Barra espaciadora
Centrar imagen	Barra espaciadora + clic	Barra espaciadora + clic
Aumentar	Barra espaciadora + Comando + clic	Barra espaciadora + Ctrl + clic
Reducir	Barra espaciadora + Comando + Opción + clic	Barra espaciadora + Ctrl + Alt + clic
Girar imagen	Barra espaciadora + Opción + arrastrar	Barra espaciadora + Alt + arrastrar
Restringir rotación a 90º	Mayús + Opción + Barra espaciadora + arrastrar	Barra espaciadora + Alt + Mayús + arrastrar
Orientar pantalla a visualización predeterminada	Mayús + Opción + clic	Mayús + Alt + clic

Exploración de paletas

Comando	Mac OS	Windows
Desplazar el contenido de las paletas	Opción + clic + arrastrar	Alt + clic + arrastrar
Ampliar/Reducir todas las paletas	Mayús + clic en el triángulo de abrir/cerrar	Mayús + clic en el triángulo de abrir/cerrar

Herramientas Pincel

Comando	Mac OS	Windows
Controles de pincel		
Cuentagotas	Opción	Alt
Ajustador de capas	Comando	Ctrl
Redimensionar pincel	Mayús + Opción + Comando	Mayús + Alt + Ctrl
Incrementar el tamaño actual del pincel	]	]
Disminuir el tamaño actual del pincel	[	[
Restringir a 45º	Mayús	Mayús
Ajustar opacidad en incrementos del 10%	Teclas 1-0	Teclas 1-0
Dibujar en cualquier lugar	Mayús + 1	Mayús + 1
Dibujar fuera de	Mayús + 2	Mayús + 2
Dibujar en el interior	Mayús + 3	Mayús + 3

Comando	Mac OS	Windows
Cargar boquilla	Comando + L	Ctrl + L
Clon		
Establecer origen de clon	Opción	Alt
Establecer destino de clon	Opción + Mayús	Alt + Mayús
Volver a enlazar origen de clon	Comando + Opción + Clonar	Ctrl + Alt + Clonar
Colores		
Corrección de color	Comando + Mayús + K	Ctrl + Mayús + K
Conmutar entre color principal y color secundario	Mayús + X	Mayús + X
Degradados		
Ajustar espiral	Comando + Ajustador de ángulo	Ctrl + Ajustador de ángulo
Bote de pintura		
Limitar alcance de relleno	Arrastrar	Arrastrar
Cuentagotas	Opción	Alt

Herramientas de selección

Comando	Mac OS	Windows
Herramienta de selección rectangular, herramienta de selección ovalada y herramienta lazo		
Restringir a cuadrado o círculo	Mayús + clic	Mayús + clic
Añadir a selección	Mayús	Mayús
Restar de selección	Opción	Alt
Varita mágica		
Añadir color a la selección	Mayús + clic	Mayús + clic
Añadir gama de colores a la selección	Mayús + arrastrar	Mayús + arrastrar
Quitar color de la selección	Opción + clic	Alt + clic
Quitar gama de colores de la selección	Opción + arrastrar	Alt + arrastrar

Herramientas de ajuste

Comando	Mac OS	Windows
Ajustador de capas	Comando (excepto si están seleccionadas la exploración de pantalla o las herramientas de forma)	Ctrl (excepto si están seleccionadas la exploración de pantalla o las herramientas de forma)
Ajustador de selección	Comando (cuando estén seleccionadas las herramientas de selección)	Ctrl (cuando estén seleccionadas las herramientas de selección)
Herramienta Selección de forma	Comando (cuando estén seleccionadas las herramientas de forma)	Ctrl (cuando estén seleccionadas las herramientas de forma)

Ajustador de capas

Duplicar	Opción + arrastrar	Alt + arrastrar
Suprimir capa	Comando + Mayús + D	Ctrl + Mayús + D
Mover capa un píxel de pantalla	Teclas de flecha	Teclas de flecha
Mostrar/Ocultar recuadro	Comando + Mayús + H	Ctrl + Mayús + H

Comando	Mac OS	Windows
Cuadro de diálogo de atributos para la capa actual	Intro	Intro
Ajustar opacidad en incrementos del 10%	Teclas 1-0	Teclas 1-0
Seleccionar todas las capas	Comando + Mayús + Opción + A	Ninguno
Anular selección de todas las capas	Comando + Mayús + Opción + D	Ninguno
Modo Seleccionar/Anular selección	Comando + Mayús	Ctrl + Mayús

Ajustador de selección

Cambio de posición	Haga clic dentro de la selección activa y arrastre	Haga clic dentro de la selección activa y arrastre
Duplicar	Opción + arrastrar	Alt + arrastrar
Mover selección un píxel de pantalla	Teclas de flecha, sobre el lienzo	Teclas de flecha, sobre el lienzo
Suprimir selección actual	Suprimir	Retroceso
Modo Seleccionar/Anular selección	Mayús	Mayús

Transformación libre

Comando	Mac OS	Windows
Redimensionar	Tiradores de esquina	Tiradores de esquina
Redimensionar/Mantener aspecto	Mayús + tiradores de las esquinas	Mayús + tiradores de las esquinas
Redimensionar/Una dimensión	Tiradores laterales	Tiradores laterales
Inclinar	Comando + tiradores laterales	Ctrl + tiradores laterales
Girar	Comando + tiradores de las esquinas	Ctrl + tiradores de las esquinas

Herramientas de forma

Comando	Mac OS	Windows
Conmutador de herramienta de selección de forma	Comando	Ctrl

Herramientas de diseño de forma

Comando	Mac OS	Windows
Pluma		
Añadir a punto actual	Hacer clic en el último punto	Hacer clic en el último punto
Curva rápida		
Añadir a punto final actual	Hacer clic y arrastrar desde punto final	Hacer clic y arrastrar desde punto final

Herramientas de forma de objetos

Comando	Mac OS	Windows
Rectángulo		
Restringir a cuadrado	Mayús + clic	Mayús + clic
Círculo		
Restringir a círculo	Mayús + clic	Mayús + clic

Herramienta Selección de forma

Comando	Mac OS	Windows
Selección directa		
Seleccionar punto inicial de forma	Inicio	Inicio
Seleccionar punto final de forma	Fin	Fin
Seleccionar el punto anterior en la forma	Re Pág	Re Pág
Seleccionar el punto siguiente en la forma	Av Pág	Av Pág
Mover trayecto un píxel de pantalla	Teclas de flecha	Teclas de flecha
Suprimir forma seleccionada (cerrada)	Suprimir	Retroceso

Animación

Comando	Mac OS	Windows
Primera secuencia de fotogramas	Inicio	Inicio
Última secuencia de fotogramas	Fin	Fin
Siguiente fotograma	Re Pág	Re Pág
Fotograma anterior	Av Pág	Av Pág
Parar en fotograma actual	Opción + Detener	Alt + Detener
Parar y volver al fotograma de inicio actual	Comando	Ctrl

Luz

Comando	Mac OS	Windows
Gestor de luces	Mayús + Comando + L	Mayús + Ctrl + L

Herramientas de sección de capas

Comando	Mac OS	Windows
Agrupar	Comando + G	Ctrl + G
Desagrupar	Comando + U	Ctrl + U

Mosaicos

Comando	Mac OS	Windows
Obtener color de mosaico	Opción + clic en el mosaico	Alt + clic en el mosaico
Obtener forma de mosaico	Comando + clic en el mosaico	Ctrl + clic en el mosaico
Suprimir mosaico	Mayús + clic en el mosaico	Mayús + clic en el mosaico
Seleccionar todos los mosaicos	A	A
Anular selección de todos los mosaicos	D	D
Cambiar los mosaicos seleccionados al color actual	C	C
Teñir los mosaicos seleccionados con el color actual	T	T
Variación de color de los mosaicos seleccionados	V	V

Índice alfabético

A

abrir
- Diseñador de estilos . . . 160
- documentos . . . 37, 38
- paletas de colores . . . 94

accesos directos de teclado . . . 513
- animación . . . 522
- Archivo, menú . . . 516
- caja de herramientas . . . 514
- Edición, menú . . . 516
- Efectos, menú . . . 517
- explorar . . . 518
- Formas, menú . . . 517
- herramientas de ajuste . . . 520
- herramientas de selección . . . 519
- Lienzo, menú . . . 516
- luz . . . 522
- mosaicos . . . 523
- paletas . . . 515
- Pincel, herramientas . . . 518
- Selección, menú . . . 517
- Ventana, menú . . . 517

acoplar
- barra de propiedades . . . 16
- barra de selección de estilos . . . 17
- caja de herramientas . . . 10
- paletas . . . 25

acuarela
- difusión . . . 141
- texturas de papel . . . 141

acuarela digital . . . 142
- ajustar la difusión . . . 142, 206
- crear charcos . . . 143, 206

Administración . . . 250

Administración del color . . . 504
- activar o desactivar estilos . . . 511
- configuración . . . 505, 509
- usar estilos . . . 510

administrar estilos . . . 206

aerógrafos . . . 129
- ajustar extensión . . . 130
- ajustar flujo . . . 131
- área de aerosol circular . . . 129
- configurar el lápiz gráfico . . . 130
- crear charcos . . . 121
- tamaño de gota . . . 131
- variar bordes . . . 130

agrupar
capas 268
formas 429
paletas 24

Ajar, efecto 327

Ajustador de capas, herramienta . . 12, 260

Ajustador de selección, herramienta 12, 241, 242

Ajustar colores seleccionados, efecto 302, 303

Ajustar colores, efecto 301

ajustar el tamaño de las imágenes 295

alinear
capas 275, 276

Alpha, canales 247
cargar selecciones 238
guardar selecciones 237
modificar con selecciones 238

Añadir punto, herramienta 14

Ángulo
establecer el ángulo del pincel 180

animaciones 475
accesos directos 522
consideraciones 483
crear 475
crear archivos GIF animados 497
exportar formato de archivo GIF 498
formato de archivo GIF 461
Web 497

anotaciones 102
crear y suprimir 102
ocultar y mostrar 103
renombrar colores 103

aplicar aleatoriamente
grano del papel 72

Aplicar filtro tricolor, efecto 321

Aplicar luz, efecto 307
personalizar 308

Aplicar textura de superficie, efecto . . 310
aplicar luz 319, 320
relieve 316
utilizar luminancia 314, 315, 316
utilizar papel 312
utilizar Pinceladas 3D 313
utilizar un canal o una capa de máscara 317, 318

Arbusto, efecto 343

archivos GIF animados
crear 497
exportar 498

archivos numerados 496
exportar 496
importar 496

área de dibujo
redimensionar 47

arrastrar
entre documentos 52
entre programas 52

aspectos
guardar 71

aspectos de estilo
guardar 209
utilizar aspectos guardados 210

aumentar o reducir imágenes
ajustar a la pantalla 43
aumentar y reducir 42
bloc de notas 162
Lupa, herramienta 43
restablecer aumento 43

B

barra de propiedades 15
acoplar 16
cerrar 16
configurar herramientas 15
mover 16

barra de selección de estilos 16
acoplar 17
cerrar 18
mover 17
visualizar elementos 17

bibliotecas 26
añadir a 27
añadir patrones 80
aspectos 210
boquilla 390
cargar estilos compatibles con Internet 465
cargar otras 27
configurar valores predeterminados . . . 59
crear 27
desplazar elementos 28
estilos 210
modificar 29
personalizar 28
renombrar elementos 29
suprimir 29
suprimir elementos 29

bibliotecas de estilos 30
crear y suprimir 30
importar 30

Biselado, filtro 356
biselar una capa o selección 358
controles 357
controles de luz 357
Web 445

bloc de notas 161
ajustar el tamaño del pincel 162
aumentar y reducir 162
borrar 162
realizar una selección 162

bloquear
capas 265

boquillas
bibliotecas 390
cargar 385
color 376
crear 381
crear 3 progresiones 388
crear a partir de un grupo de capas . . 384
crear a partir de una película 390
crear en una cuadrícula 386
escalar 378
opacidad 376
seleccionar 375
sistema de progresión 381

bordes 130
crear selecciones a partir de 244

borrar
bloc de notas 162
Impasto, capa 150
paleta de mezclador 93

Bosquejo, efecto 329

Bote de pintura, herramienta 11, 134
umbral de máscara 136

brillo
ajustar 298, 304
textura de papel 73

Brillo/Contraste, efecto 304

Brillo/Contraste, filtro 353
configurar 353

C

caja de herramientas 9
accesos directos 514
acoplar 10
cerrar 10
Diseñador de estilos 160
mover 10

calcar
imágenes 213
películas 492
reanudar 214

Calco, papel 212
desactivar 213

Caleidoscopio, filtro 360
configurar 360
crear patrones 361

cambiar posición
documentos 44
guías 48
paletas 24

canales 247, 250
aplicar efectos 253, 254
asignar nombre 252
borrar 252, 253

cargar selecciones 238
configurar atributos de visualización . 252
copiar 252, 289
crear 248
crear textura 317
duplicar 252
editar 253
fundir 253, 254
generar automáticamente 248
generar basados en color 249
generar basados en la luminancia . . . 248
guardar selecciones 237, 248
importar 250
invertir 252, 253
modificar con selecciones 238
pintar 253, 254
rellenar 253, 254, 255
seleccionar 250
suprimir 253
ver como superposiciones de color . . . 251
ver en escala de grises 251
ver y ocultar 250

capa de acuarela 139
crear 140
desplazar el lienzo a 140
humedecer 140

capas 257, 258
abrir y cerrar grupos 268
Acuarela, capas 259
administrar 264
agrupar 268
alinear 275, 276
añadir a grupos 269
anotar 284
asignar nombre 262
biselar 358
bloquear y desbloquear 265
cambiar jerarquía 268
cambiar la posición de objetos flotantes 273
capas basadas en píxeles 258
capas de acuarela 139
capas de referencia 259, 277
capas dinámicas 259, 352
colocar 269, 270
colocar objetos flotantes 273
configurar 284
conservar transparencia 271
convertir a partir de capas 413
copiar entre documentos 261
crear 261
crear a partir de selecciones 262
crear grupos 268
crear máscara 286
crear objetos flotantes 273
crear patrones 274
desagrupar 269
duplicar 261
editar 270
en mosaicos 402
formas 258, 412
fusionar con el lienzo 269
girar 277
guardar 263
Impasto 149
jerarquía 267
métodos de composición 263, 279
métodos de estilo 270
mezclar 279
mostrar indicadores 265
mover 274, 275
objetos flotantes 259
ocultar y mostrar 266
opacidad 270, 279
orden 267
paleta 260
películas 481
pintar 119, 272
Portafolio de imágenes 285
quitar de grupos 269
redimensionar 277
reducir grupos 269
seleccionar 264
selecciones flotantes 272
suprimir 263
Texto 433
Tinta líquida, capas 145, 259
tipos 258
transformar 277

transparencia 270
trasladar 275
ver 265
ver posición 267

capas de máscara 286
activar y desactivar 289
administrar 288
aplicar 289
borrar 289
cargar en selecciones 290
comparadas con canales 286
copiar en canales 289
crear 287, 288
crear textura 317
editar 290
invertir 289
ocultar 288
seleccionar 288
suprimir 289
ver 288

capas de referencia 277
configurar 278
crear 277
efectuar 278
girar 277
inclinar 277
redimensionar 277

capas dinámicas 259
administrar 353
configurar 352
crear 352
descartar 353
efectuar 353

capturar
degradados 108
patrones 78
pinceladas 207
texturas de papel 74

cargar
archivos de boquillas 385
colores de la paleta de mezclador 92
paleta de mezclador 93

cargar el pincel 124

cemento
aleatoriedad 401
color 398
dimensiones 399

cerrar documentos 57

Clon
color 89
origen de clon 89

Clon, método 224
ajustar 224

clonación multipunto 218

clonar
automáticamente 215, 337, 338
cambiar origen de clon 214
carga de pincel 223
configurar los puntos de referencia . . 221
convertir estilos en estilos de clonación . . 223
descentrado 217
documentos 212
estilos de clonación 215
imágenes 211
mosaico 195, 227
mover los puntos de referencia 223
multipunto 218
películas 490
punto a punto dentro de un documento 217
punto a punto entre documentos 218
rellenos 134, 136
repetir las imágenes origen 227
reproducir selección de origen 195
restringir pintura en el destino 194
selecciones 225
usar papel de calco 212
usar selección de origen 226
utilizar la opción Clonar color 223
utilizar para un efecto de relieve 316
Van Gogh, efecto 338

Clonar automáticamente, efecto 215, 337, 338

Clonar color 194
utilizar 89

clonar descentrado 217

clonar punto a punto 217
dentro de un documento 217
entre documentos 218

colocar
capas 269

Colocar elementos, efecto 346, 347

colocar sombras
añadir 273

Color
añadir muestras a una paleta de colores 94
anotaciones 102
cambiar de principal y secundario 14
clonar 89
corregir para pantalla 510
crear paletas de colores 96
elegir 87
establecer la expresión de color 101
expresión 101
extraer una muestra de la paleta de mezclador 93
mezclar 93
principal y secundario 87
tomar muestras de imágenes 88
variabilidad 99, 100, 101

color
ajustar 301, 302, 303
ajustar niveles 463
ajustar para vídeo 306
cargar 124
contraste y brillo 298
corregir 297
fondo 442
invertir 306
mezclar 124
para Web 462
películas 483
penetración 118
pintar 122, 123
reducir número 306, 307, 321, 461
rellenos 133
tomar muestras de imágenes 123

color del papel
cambiar 85

color principal 87

color secundario 87

colores de la paleta de mezclador 92
cambiar 92
cargar 92
guardar 92
restablecer 92

Combinador 163
crear variantes de estilo 164
elegir variante de estilo 164

combinar
capas con el lienzo 269

componer
imprimir 502

Concentración de tinta, efecto 323

configurar impresión 502
tamaño de la imagen 503

contraste
ajustar 298, 304
textura de papel 73

Control de superficie, efectos 320
Ajar 327
Aplicar filtro tricolor 321
aplicar luz 307
Aplicar textura de superficie 310
Bosquejo 329
Concentración de tinta 323
Deformación de imagen 324
Distorsión rápida 325
Grabado 326
Serigrafía 328
Superposición de color 322
Textura de alto contraste 323

Control de tonalidad, efectos 297, 301
ajustar colores 301
ajustar los colores seleccionados 302
Brillo/Contrate 304
colores de vídeo 306
corregir colores 297

igualar imágenes 304
imágenes negativas 306
posterizar 306

controles de Agua 140

Convertir punto, herramienta 14

copiar
capas 261

Corrección de color 297
contraste y brillo 298, 299
Curva, método 299
establecer puntos blancos y negros . . . 300
igualar 299
Mano alzada, método 300

Corregir colores, efecto 297

cortar
segmentos 13
segmentos de forma 424

crear 277

crear charcos
medios 121

Cuadrícula de perspectiva, herramienta 11

cuadrículas 49
activar 50
configurar opciones 50
Encajar en cuadrícula 50

cuadrículas de perspectiva 51
abrir 51
activar y ocultar 51
ajustar las líneas 52
crear 51
eliminar valores preestablecidos 52

Cuentagotas, herramienta 11
acceder 88
muestras de colores 88

curvas
ajustar 423

D

datos de trazo
utilizar 133

Deformación de imagen, efecto 324

deformar 324, 325

degradados 103
añadir puntos de control del color . . . 106
ángulo 105
asignar a la luminancia de
una imagen 109
capturar 108
crea complejos 106
crear no lineales 107
crear uno de dos puntos 106
editar complejos 106
expresión en una imagen 109
guardar 107
matiz de color 107
orden 104
pintar 125, 126
rellenar 133, 134, 136
seleccionar 104
suprimir puntos de control 107
tensión de la espiral 105
variabilidad de color 100

desagrupar
capas 269

Desenfoque de movimiento,
efecto 330, 333

Desenfoque de zoom, efecto 334

deshacer trazos 121

dibujar
estilos 120
interior y exterior de selecciones 231
líneas a mano alzada 120
líneas rectas 120
modos 231

difusión
acuarela 141
acuarela digital 142

Diseñador de estilos 18, 160
abrir 160
herramientas 161
paletas 162
redimensionar la cuadrícula de

previsualización 161

Diseñador de trazo 164
Acuarela digital, controles 205
Aerógrafo, controles 197
Agua, controles 198
Aleatorio, controles 190
Ángulo, controles 179
Clon, controles 194
Espaciado, controles 177
General, controles 164
Impasto, controles 195
Manguera de imágenes, controles . . . 196
Pelo, controles 181
Rastrillo, controles 187
Ratón, controles 193
Tamaño, controles 173
Tinta líquida, controles 202
Tintero, controles 185
ventana de previsualización 173

distorsión
Distorsión cristal, efecto 332
Lente líquida, filtro 361

Distorsión cristal, efecto 331, 332

Distorsión cristal, filtro 359
configurar 359

Distorsión rápida, efecto 325, 326

distorsionar
aplicar a imágenes 296
Deformación de imagen, efecto 324
Distorsión rápida, efecto 325

documentos
abrir 37, 38
cambiar posición 44
cerrar 57
clonar 212
crear 38
girar 44
ver 42

duplicar
capas 261
formas 428

E

editar
canales 253
capas 270
colores del tejido 84
degradados complejos 106
formas 421
guiones 472
mosaicos de patrón 76
paletas de colores 97

Efecto 343

efectos 316
aplicar 291, 292
aplicar a fotogramas de película 486
configurar 292
Control de superficie 307
control de superficie 320
Control de tonalidad 297, 301
desenfocar 330, 333
desenfoque 334
Enfoque 330
Esotérico 335
fundir 292
Impasto 150
Orientación 294
orígenes 293
relieve 316
últimas opciones utilizadas 293

efectuar
capas dinámicas 353

encajar
en cuadrícula 50
en guías 49

Enfoque, efectos 330
Desenfoque de movimiento 330, 333
Desenfoque de zoom 334
Distorsión cristal 331
Perfilar 333
Profundidad de campo 330
Suavizar y Supersuavizar 334

escalar
imágenes 295
imágenes de la manguera de

imágenes 378

esferas reflectantes
crear textura 318
utilizar con Distorsión rápida 325

Esotérico, efectos
Clonar automáticamente 215
Van Gogh automáticamente 216

Esotérico, efectos de la opción de menú 335
Arbusto 343
Clonar automáticamente 337
Colocar elementos 346
Filtro de paso alto 345
Laberinto 345
Manchas 339
Mosaico personalizado 340
Papel de cuadrícula 342
Relleno arte pop 348
Van Gogh automáticamente 338
Veteado 335

espaciar
imágenes de la manguera de imágenes 377

especiales, efectos
aplicar 291

establecer 300

estilos
administrar 206
categorías 113
clonación 215, 223
configurar 117
crear nueva categoría 208
elegir 16
grano 118
impasto personalizado 153
Manguera de imágenes 377
métodos 169
opacidad 118
personalizar 159
previsualizar 17
seleccionar 116
subcategorías 169
tipos de pincelada 164
tipos de trazo 168
Web 464, 465

estilos de acuarela
tamaño 141
variantes 140

exportar
formas 432
formato de archivo AVI 494
películas 492
películas como archivos numerados . 496
películas QuickTime 493
segmentos de gráfico cambiante 455
segmentos de imagen 451
una imagen de una película 493

Expresión de color, paleta 101

Expresión, configurar 184
elegir 184
elegir una progresión 197

extensión
ajustar para los aerógrafos 130

F

Filtro de paso alto, efecto 345

filtros 65
acceder 294
adquirir y exportar 294
aplicar textura 321
Biselado 356
Brillo/Contrate 353
Caleidoscopio 360
dinámicos 351
Distorsión cristal 359
Igualar 358
instalar 66
Lente líquida 361
Metal líquido 365
otros fabricantes 293
Posterizar 371
Quemadura 354
Rasgado 355

filtros de otros fabricantes 293

filtros dinámicos 351

flujo 131
ajustar para los aerógrafos 131

fondos
controlar color 442
crear 441
GIF con áreas transparentes 459
mosaicos 442

Forma ovalada, herramienta 13

Forma rectangular, herramienta 13

formas 411
adquirir desde Adobe Illustrator 418
agrupar 429
ajustar curvas 423
añadir a trayectos 416
añadir puntos de anclaje 422
calcular el promedio de los puntos de anclaje 425
como capas 258, 412
convertir en capas 413
convertir en selecciones 418
convertir en selecciones y a partir de ellas 237, 418
convertir puntos 423
cortar segmentos 424
crear 414
crear formas compuestas 429
crear formas rectangulares u ovaladas 415
dibujar con la herramienta Pluma . . . 416
distorsionar 427
duplicar 428
editar 421
establecer atributos 419
exportar a Adobe Illustrator 432
girar 426
guardar 432
guardar archivos con formas 414
herramientas 414
imprimir 414, 502
inclinar 427
invertir 428
liberar formas compuestas 430
líneas Bézier 413
mezclar 430
mover puntos de anclaje 421
redimensionar 426
seleccionar 421
selecciones 417
suprimir puntos de anclaje 422
transformar duplicados 429
unir puntos finales 425

formas compuestas
crear 429
liberar 430

formato de archivo AVI
abrir 479
exportar 494

formato de archivo de Adobe Illustrator
adquirir formas 418
exportar formas a 432

formato de archivo de Adobe Photoshop
guardar 56

formato de archivo EPS
guardar 56, 512
imprimir 512

formato de archivo GIF
animados 461
crear animaciones 497
exportar animaciones 498
guardar 55
transparente 459

formato de archivo JPEG
guardar 53

formato de archivo QuickTime
abrir 479
exportar 493

formato de archivo TIFF
guardar 56

fotogramas
añadir y suprimir 482
borrar 483
borrar el contenido 483
repetir 482

fundir
efectos 292
selecciones 243

trazos 121

fusionar
capas 279
capas con el lienzo 269

G

gamma
ajustar 305

gestores 26

girar 277
documentos 44
formas 426
imágenes 294

Girar página, herramienta 10
girar documentos 44

Grabado, efecto 326

grabar
guiones 469
trazos de pincel 132

gráficos cambiantes
crear 452
definir 454
exportar segmentos 455
indicar estados de los botones 445

grano del papel
ajustar 70
aplicar aleatoriamente 72
establecer en películas 487
guiones 487

guardar
archivos 53
archivos con formas 414
aspectos 71
aspectos de estilo 209
capas 263
colores de la paleta de mezclador 92
degradados 107
formas 432
formato de archivo de Adobe Photoshop 56
formato de archivo EPS 56, 512
formato de archivo GIF 55
formato de archivo JPEG 53
formato de archivo TIFF 56
mosaicos 396
paleta de mezclador 93
paletas de colores 95
películas 492
RIF, formato de archivo 53
tejidos 84
trazos de pincel guardados 133
variantes de estilo 206

guías 48
bloquear y desbloquear 49
cambiar posición 48
color 48
crear 48
encajar en 49
Encajar en marcas de regla 48
mostrar y ocultar 48
quitar 49

guiones 468
abrir 472
almacenar guiones automáticamente . 59
aplicar a películas 486
aplicar trazos de pincel en películas . 488
cerrar 472
convertir en películas 473
copiar instrucciones 472
crear 473
crear para películas 486
editar 472
establecer grano del papel 487
grabar 469
para el montaje 490
reproducir 470
resolución 470
selección automática 490
seleccionar instrucciones 472

Guiones, paleta 468
lista de guiones 469

H

Herramienta Curva rápida 13

Herramienta Selección de forma 12

herramientas
acceder 9
Diseñador de estilos 161

I

Igualar, efecto 304, 305
ajustar gamma 305
Igualar, filtro 358
configurar 358
imágenes
calcar 213
exportar de películas 493
imprimir 503
invertir 295
previsualizar 503
imágenes origen
mosaico 227
repetir 227
Impasto
ajustar profundidad 150
añadir y suprimir luces 152
configurar propiedades de luz 152
crear pinceles personalizados 153
invertir método de relieve 154, 196
método de dibujo 153, 195
método de relieve 153, 195
mezclar con capas 156
relieve negativo 196
Impasto, capa 149
activar y desactivar 150
borrar 150
Impasto, efecto 150
importar
bibliotecas de estilos 30
colocar archivos 39
formas de Adobe Illustrator 418
películas como archivos numerados . 496
imprimir 501
configuración avanzada 510
configurar impresión 502
formas 414, 502
formato de archivo EPS 512
imágenes 503
imágenes compuestas 502
inclinación
ajustar el ratón 116
inclinar 277
formas 427
selecciones 243
indexar
manguera de imágenes 378
Información de color, paleta 98
Información, paleta 21
elegir estilo de previsualización 21
elegir visualización como RGB 21
información sobre el tamaño de la imagen 46
instalar
filtro 66
Intuos de Wacom
compatibilidad 67
pluma 67
tableta 67
invertir
formas 428
imágenes horizontalmente 295
imágenes verticalmente 296

K

KCMS (Kodak Color Management System) 511

L

Laberinto, efecto 345, 346
lápiz gráfico
controlar el color 124
controlar la mezcla 125
controles de rueda 131
estrechar los trazos 117
grabar trazos de pincel para el ratón . 116
simular con el ratón 115, 116
sujetar 115, 121
trazo de 360 grados 122

usar con aerógrafos 130

Lazo, herramienta 12, 232

Lente líquida, filtro 361
borrar distorsión 364
configurar 364
controles 363
distorsión 361
herramientas 361
Lluvia 364

Lienzo
recortar 47
redimensionar 46

lienzo
crear trazos de pincel 119
ocultar y mostrar 266
pintar 119

líneas
dibujar 120

líneas Bézier 413

líneas rectas
dibujar 120

luces
añadir y suprimir 152
ángulo 152
color 153
posición 152
ver 152

luminancia
asignar degradados 109

Lupa, herramienta
acceder 43
aumentar o reducir imágenes 43

luz
accesos directos 522
ajustar para texturas 320
añadir y suprimir fuentes 308
aplicar 308
aplicar a texturas 319
colocar fuentes 309
color 309
configurar propiedades 309
crear bibliotecas 310
guardar efectos 310
personalizar 308

M

Manchas, efecto 339, 340
combinar con veteado 335

manguera de imágenes 374
bibliotecas de boquillas 390
controlar 377
crear boquillas 381
determinar el tamaño de las celdas de la cuadrícula 386
espaciar imágenes 377
indexar 378, 379
posición aleatoria de las imágenes . . . 378
preparar imágenes 383
sistema de progresión 381
tipos de progresión 379
utilizar 375

Mano, herramienta 10
cambiar posición de los documentos . . 44

mapas de imágenes 456
diferencias entre segmentación y asignación 447
lado cliente 457
lado servidor 458
URL predeterminada 458

matiz
ajustar 302

menús 7

menús de las paletas 23

Metal líquido, filtro 365
ajustar tamaño de pincel o lluvia 369
configurar 368
controles 366
crear metal negativo 369
esferas reflectantes 369
herramientas 365
Lluvia 368
mostrar tiradores 370
mover metal 370
operaciones con metal 370

quitar metal 371
seleccionar gotas 370

método de dibujo 153

métodos 169, 279
elegir 172

métodos de composición 279
cambiar 284
convertir en modos de mezcla 263

métodos de estilo
métodos de composición de capas . . . 270

Mezcla, modos 263

Mezclador, paleta 90
herramientas 91

mezclar
capas 279
formas 430
trazos de pincel de impasto con capas 156

mosaico
usar imagen origen 227

Mosaico personalizado, efecto . . . 340, 341

Mosaicos
efectos especiales 340

mosaicos
accesos directos 523
ajustar 402
aleatoriedad 400
añadir profundidad 404
ancho 399
aplicar a mosaicos 396
aplicar mosaicos 396
color 396, 397
color de cemento 398
color de mosaico 397
configurar 398
cortar 400
crear 395
crear en una selección 405
dimensiones 398
dimensiones del mosaico 398
disponer en capas 402
guardar en formato de archivo RIFF . 396
opciones 402
operaciones 401
quitar 402
quitar de mosaicos 396
quitar mosaicos 396
realizar composiciones 401
rellenar espacios en forma de v 404
rellenar selecciones 404
representar en máscara 403
representar mosaicos en una máscara 403
respetar el borde de la imagen 404
restablecer 402
selección de trazo 404
utilizar varios documentos 401
volver a representar 402, 403

mosaicos de patrón
crear mosaicos uniformes 76
editar 76
rellenar 75

mosaicos de teselado 405
añadir puntos mediante trazos 407
aplicar color 408
configurar 408
crear 406

mostrar
guías 48
reglas 47

N

Negativo, efecto 306

O

objetos flotantes 272
cambiar posición 273
colocar 273
crear 273

objetos vectoriales 258

ocultar
anotaciones 103
guías 48
reglas 47
selecciones 231

óleos tridimensionales 313

opacidad 173
capas 270, 279
colocar sombras 273
establecer 173
estilos 118
reducir 121
texto 437

Operaciones 252

operaciones booleanas
combinar selecciones 239

orientación
ajustar el ratón 116

Orientación, efectos 294
distorsionar 296
escala 295
girar 294
invertir 295

orientar
configurar el lápiz gráfico 122

P

paleta de mezclador
borrar 93
cambiar fondo 91
cargar 93
crear paletas de colores 94
guardar 93

paleta de secuencia de fotogramas . . . 476

Paletas
Descripciones de herramientas para paletas personalizadas 32

paletas 19
accesos directos 515
acoplar 25
agrupar 24
almacenar diseño 24
ampliar 23
cambiar posición 24
cambio de nombre de paleta personalizada 35
canales 20
capas 20
carga de paleta personalizada 34
Colores 19
degradados 19
desplazar 23
desplazarse 23
Diseñador de estilos 162
diseño 23, 35
diseño para paletas personalizadas . . . 33
eliminación de paleta personalizada . . 35
Expresión de color 19, 101
guardar paleta personalizada 34
Guiones 468
guiones 20
incorporación de elementos a una paleta personalizada 32, 33
Información 21
Información de color 19, 98
Mezclador 19, 90
mostrar 18
mostrar paleta personalizada 33
ocultar 18
organización de paletas personalizadas 34
organizar 24
Paleta de colores 19
Papeles 19
patrones 19
personalizar 32, 33
Portafolio de imágenes 21
portafolio de selección 21
redimensionar 24
reducir 23
secuencias de fotogramas 476
Seguidor 22
suprimir diseño 24
tejidos 19
Texto 20
Variabilidad de color 19, 99
visualizar desde los selectores 15

paletas de colores 94
abrir 94
añadir colores 98
añadir muestras de color 94
buscar colores 95
crear 96
crear desde la paleta de mezclador 94
editar 97

elegir colores 94
establecer la variabilidad de color 101
guardar 95
personalizar el diseño 95
posterizar 307
renombrar colores 98
suprimir colores 98
sustituir colores 98
visualizar para tejidos 84

papel cebolla 479

Papel de cuadrícula, efecto 342

Para 248, 299, 305

patrones 74
ajustar el aspecto 75
añadir a la biblioteca 80
capturar 78
crear 78
crear a partir del filtro Caleidoscopio . 361
crear efectos 343
crear en capas 274
elegir 75
pintar 75, 125, 128
rellenar 133

patrones fractales
convertir en textura de papel 78
crear 80

películas 473
abrir 479
acciones repetidas 481
añadir fotogramas 482
aplicar efectos a un fotograma 486
aplicar guiones 486
aplicar trazos de pincel 488
calcar 492
clonar 490
color 483
combinar 485
crear 478
crear a partir de guiones 473
crear boquilla 390
crear guiones 486
crear guiones para el montaje 490
crear movimiento 481
desplazarse 477
exportar 492
exportar como archivos numerados . . 496
exportar una sola imagen 493
guardar 492
importar archivos numerados 496
insertar 485
modificar 482
papel cebolla 479
realizar el montaje 489
rotoscopio 485
suprimir fotogramas 482
tamaño de archivo 484
velocidad de fotogramas 483

Perfilar, efecto 333

perfiles de color 508
elegir 508
incorporado 509
obtener 508

personalizar
bibliotecas 28
diseño de la paleta de colores 95
estilos 159
paletas 32, 33

Pincel, herramienta 11

pinceladas
crear formas para 207

pinceles 112
cambiar tamaño 117, 118
cargar 124
charcos de medio 121
informatizados 111, 114, 122, 125
pintar con un lápiz gráfico 115

pinceles informatizados 111, 114, 122, 125

pintar 111, 119
con aerógrafos 129
con color 122
con degradados 125, 126
con dos colores 89
con estilos de clonación 215
con opacidad de patrón 128
con patrones 75, 125, 128
con tableta y pluma 67

con varios colores 124
en capas 119, 272
en el lienzo 119
en un clon 214
reproducir grabaciones 133
restringir ángulos 121
solución de problemas 125
trazos de dos colores 123
trazos de pincel de 360 grados 122

pintura 111

Pluma, herramienta 13, 415
dibujar formas 416

Portafolio de imágenes 285
usar bibliotecas 286

portafolio de selección 245

Posterizar, efecto 306
mediante una paleta de colores 307

Posterizar, filtro 371
configurar 371

Preferencias
configurar 58
Deshacer 61
Internet 62
Presión y velocidad del pincel 60
Sistema operativo (Windows) 64

preferencias
formas 62

presión
ajustar el ratón 116

previsualizar
estilos 17
imágenes 503

Profundidad de campo, efecto 330

progresiones de mezcla
crear 107
lineal 107

puntas de pincel 174
aerógrafos 130
elegir 175

puntos de anclaje
añadir y suprimir 422
calcular el promedio 425
convertir 423
mover 421

puntos finales
unir 425

Q

Quemadura, filtro 354
configurar 354

Quitar punto, herramienta 14

R

Rasgado, filtro 355
configurar 355

ratón 115
simular lápiz gráfico 115, 116

realizar composiciones
mosaicos 401

realizar el montaje
crear guiones 490
películas 489

recortar 45
lienzo 47
restringir a cuadrado 45

Recortar, herramienta 11

recuperar archivos 57

redimensionar
área de dibujo 47
formas 426
lienzo 46

reglas 47
cambiar origen 47
configurar unidades de medida 47
ocultar y mostrar 47

relieve
crear aspecto 311
Impasto 150

Relieve, método
cambiar factor de entrada 155
controlar interacción del medio 154

Impasto 153
invertir 154

rellenar 133
áreas 133
basado en color 134
canales 253, 254, 255
cancelar 137
celdas 135, 136, 137
cerrar fisuras 137, 138
con degradados 133, 134, 136
con la clonación transformada 227
con patrones 133
con tejidos 133, 134, 136
prevenir fisuras 137
proteger áreas 134
restringir área 137
restringir rellenos 135, 137
técnicas 133
texto con color 434
umbral de máscara 136
utilizar la herramienta Bote de Pintura 133
utilizar origen de clon 134, 136

Relleno arte pop, efecto 348, 349

renombrar
anotaciones 103
elementos de biblioteca 29

representar mosaicos en una máscara 403

reproducir guiones 470

resolución 40
aspecto de la pantalla 41
calidad de impresión 41
guiones 470

restablecer
colores de la paleta de mezclador 92

restaurar
ajustar 124

restringir
líneas 120
rellenos 135, 137

RIF, formato de archivo
capas 263
guardar 53

rotoscopio 485

S

salir 57

saturación
ajustar 302

segmentar imágenes 446, 449
agrupar segmentos 451
capas de segmentos 448
configurar opciones 450
desagrupar segmentos 452
diferencias entre segmentación y asignación 447
exportar segmentos 451
mover líneas de segmento 449
renombrar segmentos 450
suprimir líneas de segmento 450

segmentos
cortar 13
cortar formas 424

Seguidor, paleta 22
almacenar variantes de estilo 22
borrar variantes de estilo 22
elegir variantes de estilo 22
redimensionar 22
visualizar variantes de estilo 22

Selección ovalada, herramienta 12

Selección rectangular, herramienta 12

seleccionar
boquillas 375
capas 264
degradados 104
estilos 116
formas 421
instrucciones de guión 472
tipo de clon 219
trazos de pincel guardados 133

Selecciones
convertir basadas en píxeles a basadas en trayectos 241

selecciones 229
alisar 234
ampliar y contraer 243
añadir a 233
anular la selección y volver a seleccionar . 231
basadas en píxeles 230
basadas en trayectos 230
biselar 358
cargar 238
clonar 225
combinar mediante operaciones booleanas 239
convertir basadas en píxeles a basadas en trayectos 241
convertir en formas y a partir de ellas 237, 418
crear a lo largo de bordes 244
crear a partir de capas 236, 270
crear capas 262
crear desde el origen de clon 235, 236
desactivar protección 231
editar 241
en el bloc de notas 162
escalar 242
flotante 272
formas 417
fundir 243
generar automáticamente 235
generar basadas en color 234, 236
girar 242
guardar 237, 245
herramientas 232
importar desde otros documentos . . . 235
inclinar 243
invertir 231
mano alzada 232
modificar canales 238
modos de dibujo 231
mover 242
ocultar y mostrar 231
ovalada 232
proteger el interior y el exterior 231
rectangular 232
seleccionar todo el lienzo 234
suavizar 244
sustraer de 233
tipos 230, 241
transformar 241
trazar 244
volver a utilizar 245
selectores 14
acceder a las opciones de menú 15
visualizar elementos 14
visualizar paletas 15
Serigrafía, efecto 328
Servicios de atención al cliente de Corel . 5
sombras
añadir 273
suavizar
selecciones 244
Suavizar, efecto 334
subcategorías 169
elegir 172
superficie
luz 151
textura 310
Superposición de color, efecto 322
Supersuavizar, efecto 334
sustituir
colores de la paleta de colores 98

T

Tamaño
establecer en el Diseñador de trazo . . 175
tamaño
estilos de acuarela 141
Tinta líquida, estilos 146
tejidos 82
cambiar la visualización del tejido 82
crear 84
editar colores 84
elegir 82
escala 83
espesor 83
guardar 84

rellenar 133, 134, 136
visualizar paletas de colores 84

texto
ajustar espaciado 435
añadir sombras 436
aplicar efectos 434
centrar 439
colocar 434
colorear 434
crear 433
desenfocar 437
espaciado 435
establecer estilo de curva 438
estirar 435
girar 435
inclinar 435
opacidad 437
trayecto 439

Texto, capa 433

Texto, herramienta 13

textura
alto contraste 323
aplicar 310, 321, 322
aplicar luz 319
crear a partir de canales y capas de máscara 317
crear a partir de esferas reflectantes .. 318
crear a partir de la luminancia de imagen 314
crear a partir de la luminancia del origen de clon 315
crear a partir del papel 312
crear con pinceladas 3D 312, 313
relieve 316

Textura de alto contraste, efecto 323

textura de papel 69
a partir de un patrón fractal 78
acuarela 141
ajustar el brillo 73
ajustar el contraste 73
aplicar 310, 312
capturar 74
crear 73
elegir 71
escalar 71
invertir 71
mostrar al pintar 118

textura de superficie
aplicar 311

Tijeras, herramienta 13

Tinta líquida
controles 146
efecto de luz 147
tamaño de pincel 146
tipo de tinta 202

Tinta líquida, capas 145
configurar 145
crear 145

tipos
cambiar tamaño en puntos 434
seleccionar 434

tipos de clon
configurar 221
seleccionar 219

tipos de pincelada 164
elegir 168

tipos de progresión 379

tomar muestras
color de la paleta de mezclador 93
colores 123
colores de imágenes 88

Transformador 163
crear variantes de estilo 163

transparencia
conservar en capas 270

trayectos
añadir a formas 416

trazos
aplicar a bordes de selección 244
elegir tipos 169

trazos de pincel
360 grados 122
aplicar en películas 488
crear 119

crear textura 313
deshacer 121
fundir 121
grabar 132
guardar 133
reproducir 132, 133
restringir ángulos 121
seleccionar trazos guardados 133
usar dos colores 123

V

valor
ajustar brillo del color 302

valores MSV
configurar 99

valores RGB
configurar 99
establecer la variabilidad de color 100

Van Gogh automáticamente, efecto 216, 338, 339

Variabilidad de color, paleta 99

variantes de estilo
acuarela 140
copiar entre categorías 207
crear variantes aleatorias 163
crear variantes combinadas 164
elegir 164
guardar 206
restaurar configuración predeterminada 207
suprimir 207

Varita mágica, herramienta 12, 234
alisar 234

velocidad de fotogramas 483

Veteado, efecto 335
crear fórmulas 336
guardar fórmulas 337

vídeo
ajustar colores 306
operaciones 476

visualizar
paletas de colores para tejidos 84

W

Web
animaciones 497
Biselado, filtro 445
cargar estilos en la biblioteca 465
color de fondo 442
colores para Web 462
crear archivos GIF animados 461
crear botones 444
crear fondos 441
crear mosaicos de patrón fractal 444
estilos 464, 465
fondos transparentes 459
mapas de imágenes 456
reducir número de colores 461
segmentar imágenes 446, 449
técnica de impasto 445
textura de superficie 444

Web, botones 444
añadir sombras 444
formas y selecciones 444
indicar estados de gráficos cambiantes 445
técnicas 3D 444